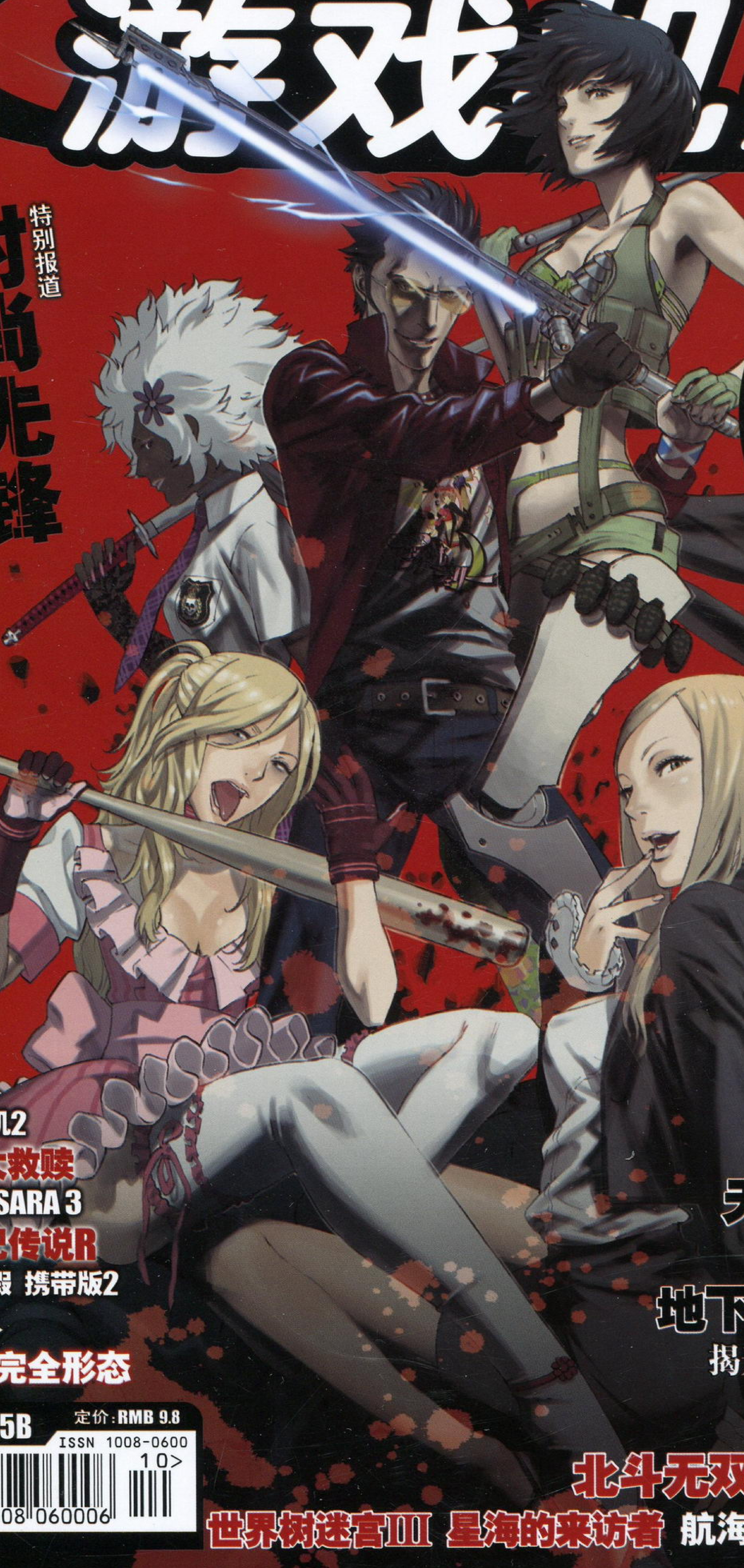
Vol.250

游戏名人堂：松山洋——从水泥工到火影忍者

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特别报道

时尚先锋

苹果平板电脑iPad一手评测

Gamehall

分裂细胞 断罪 最终关卡REALISTIC难度演示

战神III 幕后制作特辑

使命召唤 现代战争 真人短片第一部

华立『霸 三国志大战』邀请赛决赛精选

140分钟DVD

本期赠品

攻略

分裂细胞 断罪

全潜入剧情攻略

超级街头霸王IV

全角色挑战心得

前线狙击

孤岛危机2

荒野大救赎

战国BASARA 3

异世纪传说R

我的暑假 携带版2

特快专递

尼尔 完全形态

特企

天作之合，玩家之福

解析风靡业界的合作企划

地下城探险和自由之翼

揭开美式角色扮演游戏的面纱

研究

北斗无双 七星任务地图解说

世界树迷宫III 星海的来访者 航海模式+隐藏迷宫完全解读

2010.5B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

10>

9 771008 060006


北通
BETOP
优雅的张扬
CHINA TREND 北通
GRACEFUL
中國風
BETOP
PSP3000/2000/1000类
EVA包（水墨星辰黑）
BTP-5345
EVA包（青花蓝）
BTP-5345
EVA包（朱砂水墨红）
BTP-5345
PSP3000/2000类
晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355F
晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355F
PSP3000类
硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325F
硅胶套（水墨青花蓝）
BTP-5325F
硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325F
硅胶套（青花蓝）
BTP-5325F
购买北通中国风系列产品
均赠价值28元钢头真皮手绳一条
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 郑州闯关族 | 兰州格林电玩 | 新疆海胜电器 | 成都星海电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 广州任我行 | 深圳梦天堂电玩 | 南宁鸿立电玩
上海DIY游戏乐园 | 杭州精灵电玩 | 南京风云电玩 | 济南数码引擎电玩 | 沈阳小陆游戏机 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 长沙恒源电玩 | 南昌火暴电玩 | 福州聚友电玩 | 贵阳巍巍电玩
北通：专业娱乐外设品牌 www.betop-cn.com 免费防伪专线：800 810 8315 服务热线：400 6754 300 广州市品众电子科技有限公司 拥有北通 娱乐更轻松
客服专线
400 6754 300
免费防伪专线
8008108315

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 8
新作短波 13
排行榜 16
黄金眼 18

游戏情报站要闻

K计划启动，《如龙》杀入PSP！ 8
《最终幻想XIII》繁体中文版发售日公布 8
对应3DS？Level-5时空旅行新作公布 10
《战争机器3》正式亮相，首名女战士登场！ 10

前线狙击

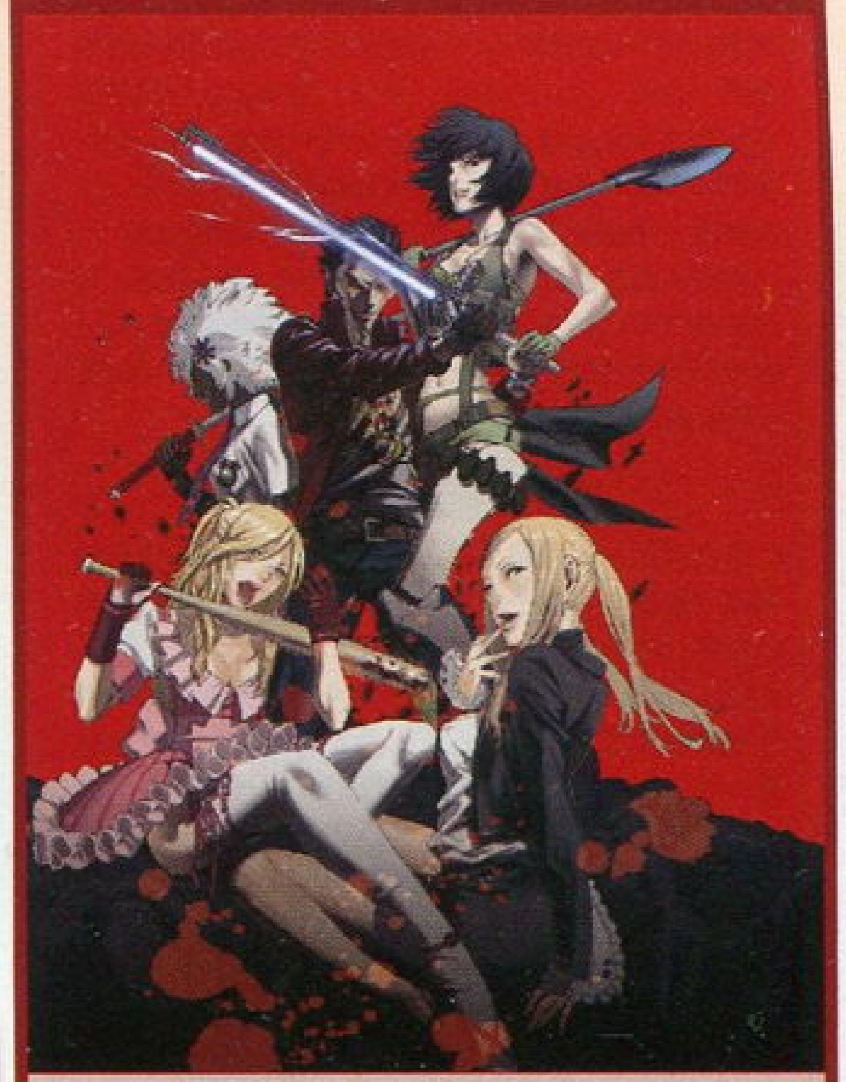
荒野大救赎 20
异世纪传说R 22
我的暑假 携带版2 26
战国BASARA 3 28
孤岛危机2 30



P3 新闻专题 时尚先锋

苹果平板电脑iPad一手评测

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



总第250期 5B

COVER STAFF

封面用图：《英雄不再 英雄们的乐园》
封面设计：NINA

©2010 Marvelous Entertainment Inc.



P32 攻略透解 分裂细胞 断罪



P42 超级街头霸王IV

实用技术 GUIDE & REVIEW

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



P68 特快专递 尼尔 完全形态

游戏3.0 64
游戏进行时 66

攻略透解

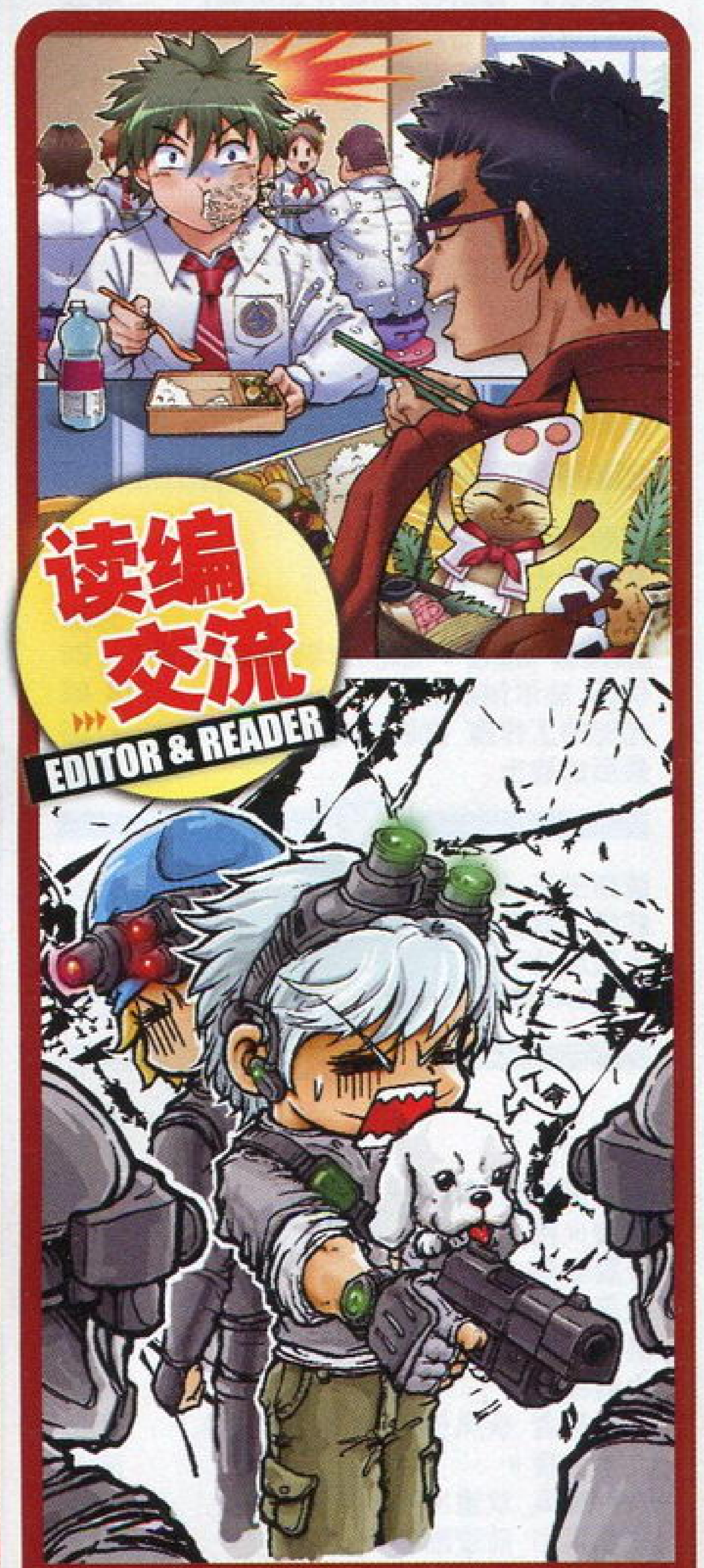
分裂细胞 断罪 32
超级街头霸王Ⅳ 42

研究中心

北斗无双 54
世界树迷宫III 星海的来访者 59

特快专递

尼尔 完全形态 68



读编交流 EDITOR & READER

读编往来 103
小编寄语 108
发售表 110
游风艺苑 112

游戏文化 GAME & CULTURE



特别企划① P76

地下城探险和自由之翼
揭开美式角色扮演游戏的面纱



特别企划② P87

天作之合、玩家之福
解析风靡业界的合作企划



P72 游戏名人堂

松山洋 从水泥工到火影忍者

邪魔院 71
多边共享 96
怀旧殿堂 98
自由谈 100

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

大神传	光盘
世界树迷宫III 星海的来访者	59
天空机器人	14

PS3

Blur	光盘
北斗无双	54
超次元游戏 海王星	14
超级街头霸王IV	18 42
冲破火网 巅峰	19
纯白相册	13
孤岛危机2	30
黑光 探戈镇	15
火箭骑士	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	光盘
快打旋风 双重冲击	19
绿色兵团 前爱国者	光盘
漫画英雄VS.Capcom 3	光盘
丧尸围城2	光盘
生化尖兵 重装上阵2	光盘
脱狱潜龙 惩罚	19
绿日 摇滚乐队	光盘
异灵恐惧3	光盘
异世纪传说R	22
英雄不再 英雄们的乐园	19 67
战国BASARA 3	28 光盘

PSP

波斯王子 遗忘之沙	15
噩梦骑士 携带版	19
潜龙谍影 和平行者	光盘
我的暑假 携带版 2 谜语姐妹与深海沉船之谜	26
伊苏 法尔加纳的誓言	18 66
尤迪的工作室 被囚禁的守护者	66
最后的战士	光盘

Wii

波斯王子 遗忘之沙	光盘
超级马里奥银河2	光盘
十项运动3	光盘
战国BASARA 3	28 光盘

X360

Blur	光盘
北斗无双	54
超级街头霸王IV	18 42
冲破火网 巅峰	19
分裂细胞 断罪	18
孤岛危机2	30
黑光 探戈镇	15
火箭骑士	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	光盘
九十九夜II	光盘
快打旋风 双重冲击	19
绿色兵团 前爱国者	光盘
漫画英雄VS.CAPCOM 3	光盘
尼尔 完全形态	19 68 光盘
丧尸围城2	光盘
生化尖兵 重装上阵2	光盘
脱狱潜龙 惩罚	19
绿日 摇滚乐队	光盘
异灵恐惧3	光盘
英雄不再 英雄们的乐园	19 67
战争机器3	光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

分裂细胞 断罪
最终关卡REALISTIC难度演示

战神III
幕后制作特辑

使命召唤 现代战争
真人短片第一部

一球成名2010 Vol.8
华立『霸 三国志大战』
邀请赛决赛精选

ENDING SONG
《孤岛危机2》MV

新作影像集锦

潜龙谍影 和平行者 完成发表会
潜龙谍影 和平行者 最终预告片
九十九夜II | 火箭骑士
绿色兵团 前爱国者
最后的战士
生化尖兵 重装上阵2
漫画英雄VS.Capcom3
丧尸围城2 | 大神传
战国BASARA 3
战国BASARA 3 角色演示—德川家康
战国BASARA 3 角色演示—伊达政宗
战国BASARA 3 角色演示—石田三成
战国BASARA 3 角色演示—真田幸村
战争机器3 | 绿日 摇滚乐队
Blur | 异灵恐惧3
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2
尼尔 | 超级马里奥银河2
波斯王子 遗忘之砂
十项运动3

本期光盘特别附赠

近期游戏壁纸+250游风艺苑作品精选+世界树迷宫III原声音乐集



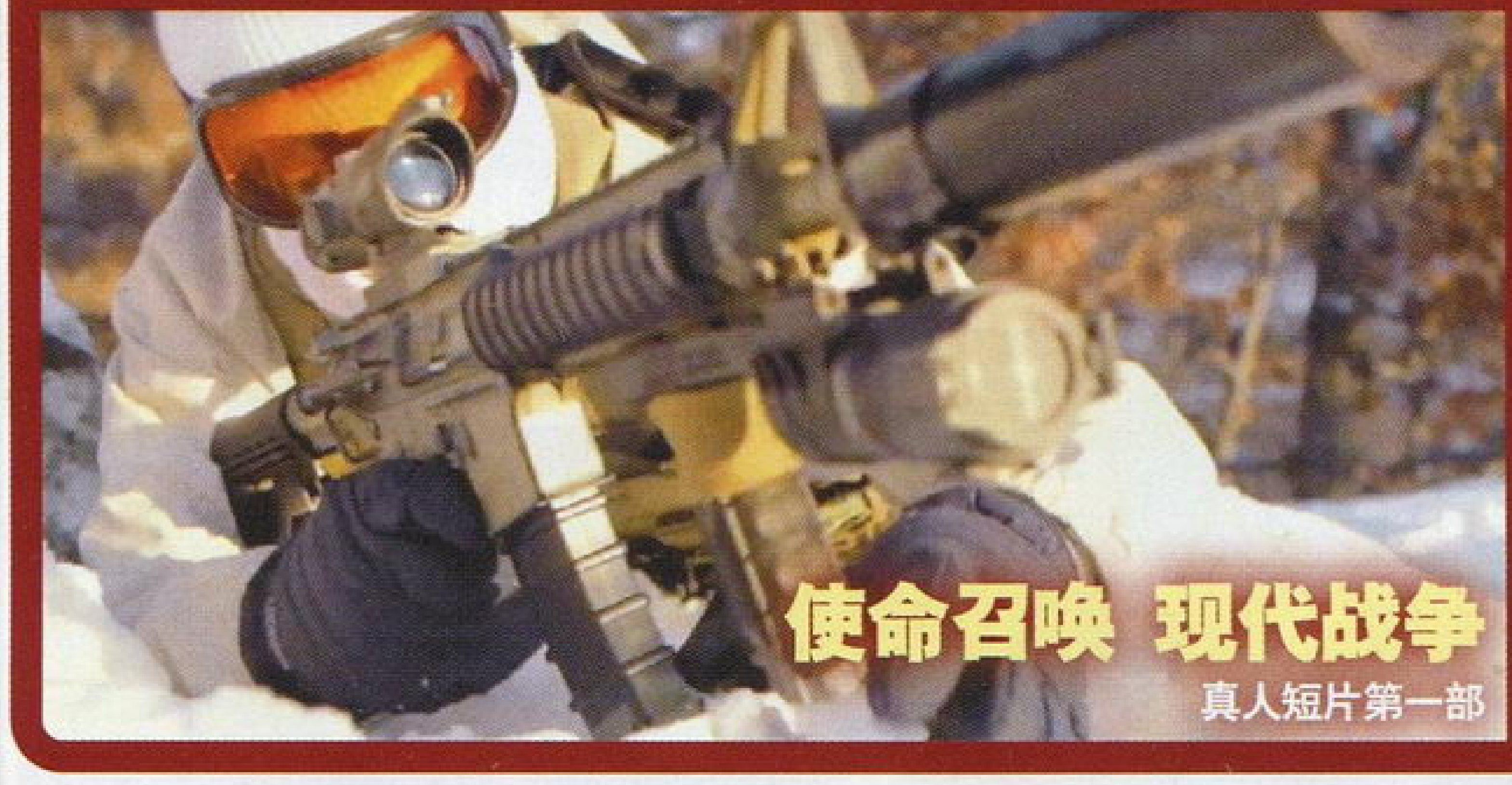


征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！







一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

分裂细胞 断罪 ①	Ubisoft ②	动作 ③
X360 ④	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction ⑤	美版 ⑥
	2010年4月13日 ⑦ 1～2人 ⑧	59.99美元 ⑨
	⑩ ⑪	对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑　翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：席　嘉
　　　　　马　骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　委：冯　健
　　　　许浩斌
　　　　王锐愚
　　　　林思远
　　　　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年5月16日
定　　价：人民币9.80元



时尚先锋

苹果平板电脑iPad一手评测

文 雷电 美编 chisun

iPad是苹果公司出品的平板电脑，定位介于MacBook和iPhone之间，主要功能包括上网、多媒体、游戏、电子书、休闲娱乐等。在iPad发售后，编辑部第一时间取来一台，为大家献上评测。其中，作为电视游戏玩家关心的游戏功能部分也进行了较多的分析。对于这款时尚产品，其使用感受如何？到底值不值其如此昂贵的价格呢？下面就一起看看评测中的收获吧！

参数 Parameter

售价	型号	16GB	32GB	64GB
	iPad Wi-Fi版	499美元	599美元	699美元
	iPad Wi-Fi+3G版	629美元	729美元	829美元

iPad Wi-Fi版	
处理器	1GHz 苹果A4处理器
内存容量	16G（另有32G、64G可选）
公布日	2010年1月27日
发售日	2010年4月3日（3G版4月30日发售）
屏幕	9.7英寸LED背光镜面屏幕，采用IPS显示技术，视角宽达178度，分辨率1024×768像素，132ppi清晰度，多点触摸，防指纹，抗油涂层
无线	Wi-Fi（802.11a/b/g/n无线协议），蓝牙2.1+EDR
默认系统	iPhone OS 3.2
电池	内置25Whr锂离子聚合物电池（10小时视频、140小时音频、1个月待机）
重量	680克（3G版为730克）
尺寸	242.8×189.7×13.4毫米
按键	Home键、睡眠键、屏幕旋转功能锁定键、音量调节
其他	方向传感器、环境光传感器、电子罗盘、内置扬声器、麦克风、3.5毫米立体声耳机借口、底座dock接口

注：Wi-Fi+3G机型除以上无线标准外，还支持UMTS/HSDPA（850，1900，2100 MHz）、GSM/EDGE（850，900,1800，1900 MHz），不过仅限数据传输。



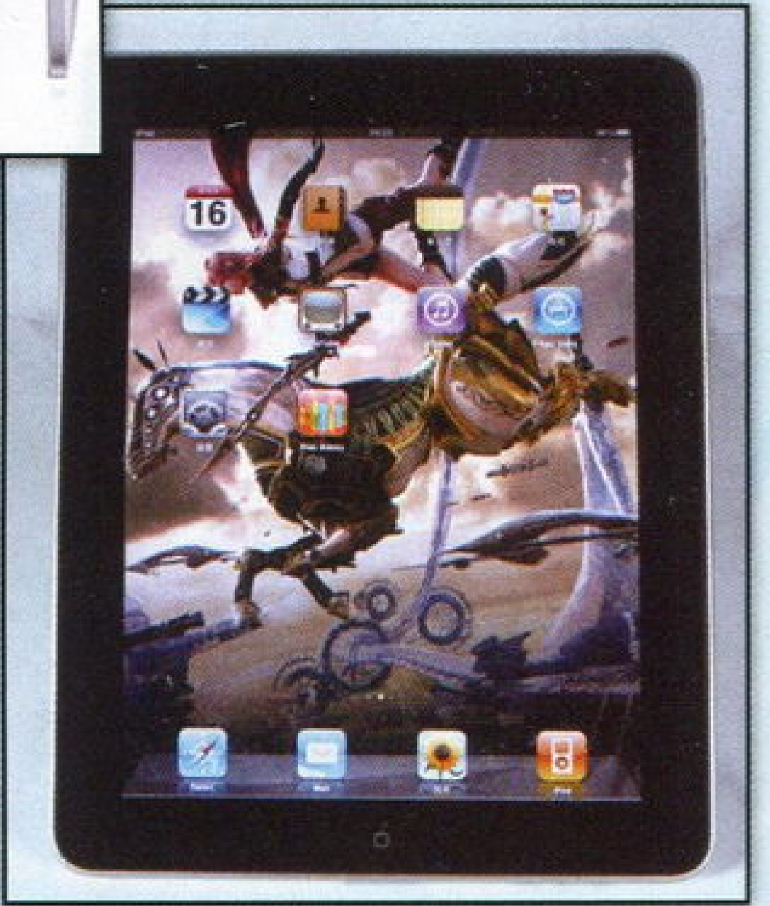


▲苹果A4处理器

右测



■机身右侧旋转锁定键及音量调节键

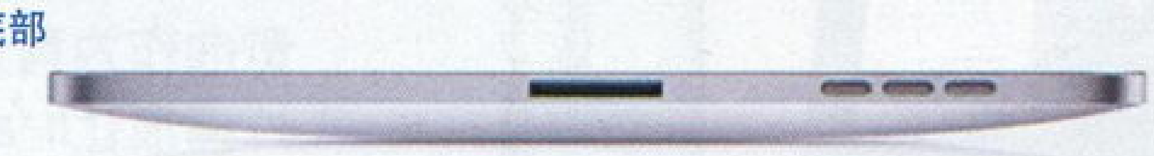


顶部



■机身顶部左侧为耳机接口和内置麦克风，右侧为电源开关

底部



■机身底部中央30针dock接口，右侧为内置扬声器

实机体验 Experience

实机拿在手中的时候，比想象的要重一些，尤其是在你拿惯了iTouch或iPod nano这些轻巧的苹果产品并对iPad有轻盈的幻想的前提下。不过鉴于本机的屏幕大小，这重量绝对是值得称赞的。

尺寸上，较窄的边框让屏幕看上去很大（尤其是和iTouch或iPhone相比），厚度只有13.4毫米，和iPhone（3G和3GS版）的12.3毫米非常接近了，如此轻薄的平板电脑，加上背面略带弧形的合成素材的优秀触感，拿在手上的感觉非常爽。





■VGA转换接头

小要点总结

■iPad属于平板电脑，分为带有Wi-Fi和3G网络接入功能的3G版、只有Wi-Fi功能的Wi-Fi版两种。Wi-Fi版没有GPS导航功能。

■标准配置：iPad主机、数据线（Dock Connector to USB Cable）、USB接口的电源适配器（10W USB Power Adapter）、说明书。

■iPad无法像其他苹果产品一样通过USB连接到电脑上进行充电，必须在USB连接线的一端接上电源适配器插到插座上才可以充电。

■iPad与iPhone使用相同的系统，iPad没有电话功能，也没有摄像头。

■在大屏幕上，比iPhone大一号的虚拟键盘更精确也更好用了。自带中文拼音输入和手写输入。

■搜索功能方便快速，直接输入名称即可找到主机内拥有相同名称的软件或文件。

■目前iPad不支持多任务处理，除了可以一边听歌一边运行其他程序外，其他程序都无法同时运行。在将来苹果推出iPhone OS 4.0之后，通过升级将能实现多任务处理。

■虽然对于电脑来说，iPad的重量已经很轻了，但是如果长时间拿在手里还是会感到疲劳，如果是玩些需要晃来晃去的游戏时更甚。

■虽然有内置环境光线感应器，但是屏幕亮度依旧无法让用户在户外阳光下看清屏幕上的内容。

■拥有摄像头接头和VGA转换接头，使用VGA转换接头连接VGA显示设备，只有视频、图片等特定程序可以输出图像，而桌面等则无法输出。

■在美版iPad上使用中国iTunes账户无法登陆iTunes或App Store，美国账户可以登陆。原因不明。使用电脑可以用中国账户下载App后传给iPad，上国服后没有详细的iPad分页，可以搜索iPad这个关键词寻找相应程序。

■同时按下Home键和睡眠键可以截屏。下文中的非照片图片均是由iPad实机截图取得。

基本功能 Basic Functions

首次启动iPad需要和电脑iTunes连接激活机器，必须使用最新的iTunes 9.0或更高的版本才可以辨认出iPad。激活后的iPad几乎是电力全满的状态，系统已经初始化，拥有最基础的应用程序，由此，我们就可以体验iPad的基本功能了！

网页浏览 Safari

Safari是苹果专用的网页浏览器，在iPad多点触摸和大屏幕的支持下，使用起来更加方便，点选、拖拽、拉伸等操作轻松灵活。可惜的是iPad不支持Flash。



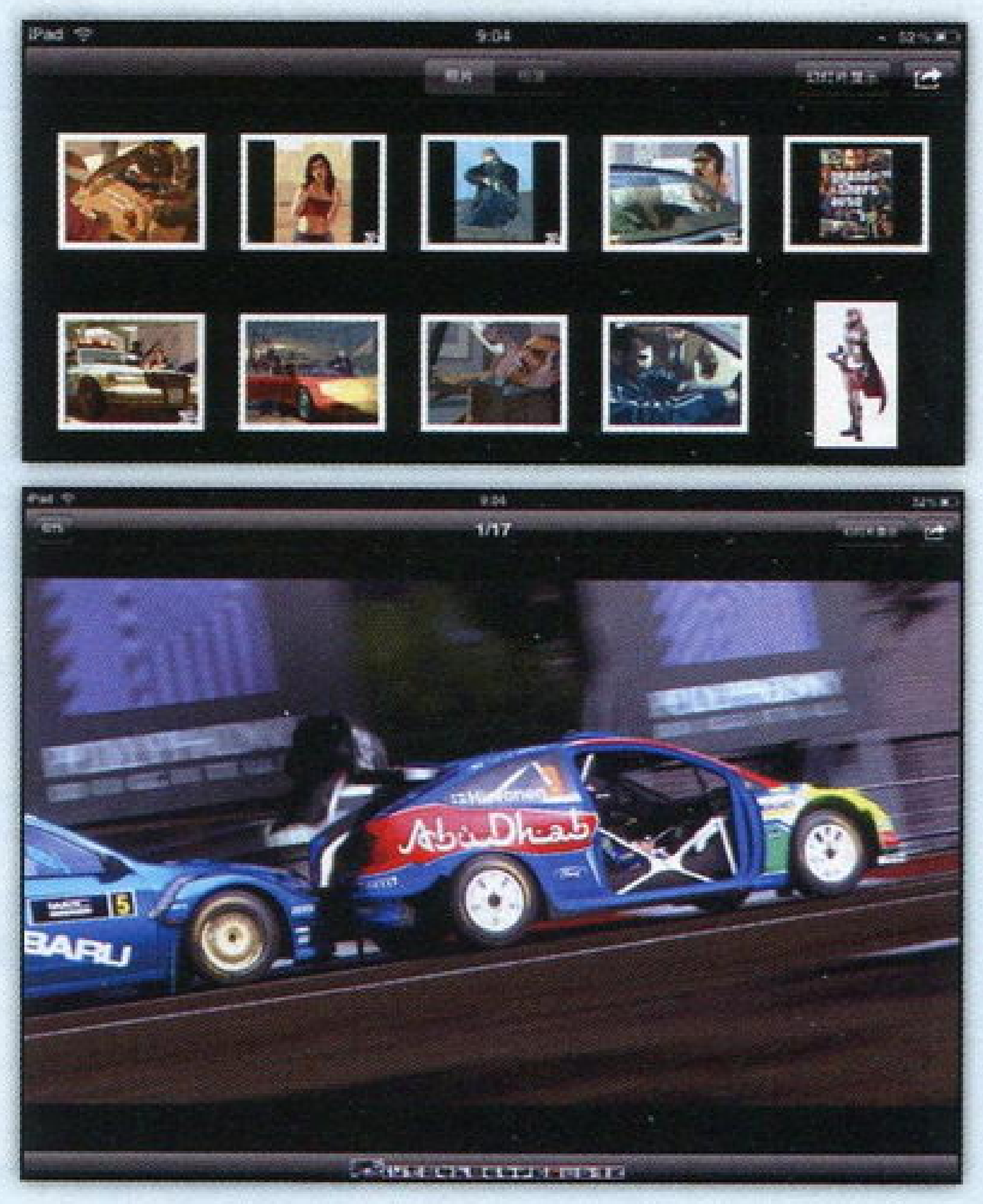
▲使用iPad快捷浏览网页，随意拉伸。

邮件收发 Mail

分割画面和方便的键盘输入让你更轻松地触控自己的电子邮件。

照片浏览 Photos

支持的图片格式有jpg、tif、gif。照片浏览可以是单独照片平铺或相簿方式，打开照片后下方有全部照片缩略图的进度条式选栏，手指在进度条上拖动可以快速浏览照片，照片读取速度快，让人满意。多点触摸的放大、缩小手势（两点触摸后拉伸或缩短距离）加上随意拖拽，让照片浏览轻松自如。可以选择iPad可播放的歌曲作为背景音乐的多种幻灯片播放让iPad可以当做电子相框使用。



视频播放 Video

最高720p、每秒30帧的H.264编码视频；MPEG-4视频码率可达2.5Mbps，分辨率640×480。视频播放同样只支持宽度适合屏幕和高度适合屏幕两种显示方式。播放效果非常优秀。



地图 Map

iPad自带的地图程序使用谷歌地图数据，提供卫星图、街道图和地势图等显示方式，可以方便地查看各地的地图。点住右下角翘起的页角可以揭开地图，看到各种选项，特效非常有趣。



音乐播放 iPod



iPad的iPod音乐播放功能绝对可以让人大大放心，除了本身的便携问题外，内置扬声器外放和使用耳机都效果优秀。

其他基本功能

拥有诸如应用程序商店（App Store）、备忘录、日历、通讯录等基本功能。

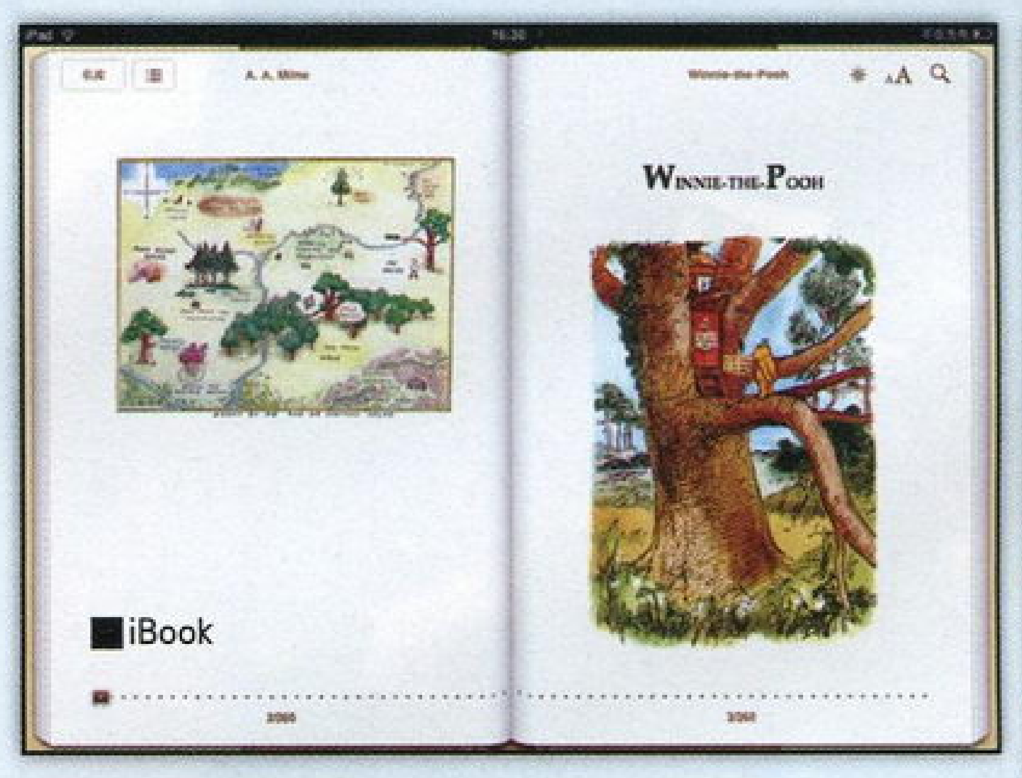


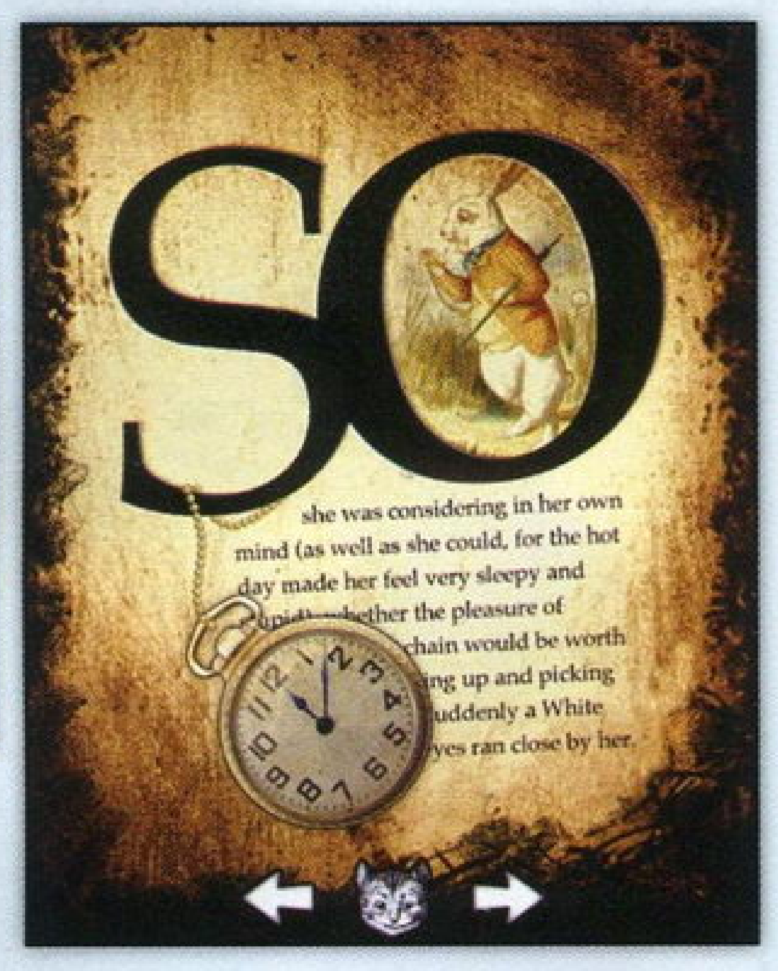
丰富的应用程序体验 Apps

苹果公司是成功的商人，先从音乐入手，主推iPod，成功占据市场后，利用iPod的名号推出iPhone和iTouch，基于iPhone推广app（应用程序），再通过广泛的app推广iPad。

整体看，iPad各种功能都挺齐全，不过只有Wi-Fi、没有3G的版本在各种功能上都和iTouch相似，说其是一个大号的iTouch绝对不为过，可以预见，4月底推出的3G版iPad也只是一个没有电话功能的大号iPhone。不过相比iTouch和iPhone，iPad运行速度都大幅提升，屏幕更大、效果更好，操作更方便，可惜的是便携性也大大下降。说到iPad的用户体验，大触摸屏是其最抢眼也是最实用的部分，利用这块“屏幕”，配合各种应用程序，我们能获得多少乐趣呢？







▶《爱丽丝梦游仙境》电子书app，这个挂在“S”底部的钟表会根据重力感应晃动。

iBook

免费的app，是iPad最实用的软件之一。打开程序就可以看到自己的书架，上面是已经下载（购买）的图书，点击左上角的商店图标，就可以到网上书城购买电子图书了（其中还有大量的免费图书），可以方便地按书名、作者、类型等分类方式查找你自己想要的图书。下载iBook程序，内置一本《小熊维尼》，“翻开”书之后，你可以像真正翻页一样用触控翻页。竖起显示一页，横过来就可以看到对页。

还有各种非苹果官方的电子书软件，由其他小组开发，都会提供各种书籍，浏览方式也各不相同。专门针对近期某一关注度高的书籍制作的电子书也是各软件研发小组的焦点，比如下面这款制作精良的《爱丽丝梦游仙境》电子书，更像一个电子画本，还用到了重力感应，可以和故事中的很多道具、环境进行互动，非常有新意。

Marvel Comics

Marvel公司的看漫画app，和iBook相似，不过阅读对象是Marvel公司出品的漫画。目前已经提供了非常多的漫画供用户购买下载，还有很多免费的漫画章节提供给用户试看。



浏览漫画与浏览照片相似，方便的拉伸、缩放功能在浏览漫画时更加得心应手，你可以细致地观察每一幅画的细节，亦或快速浏览漫画故事。

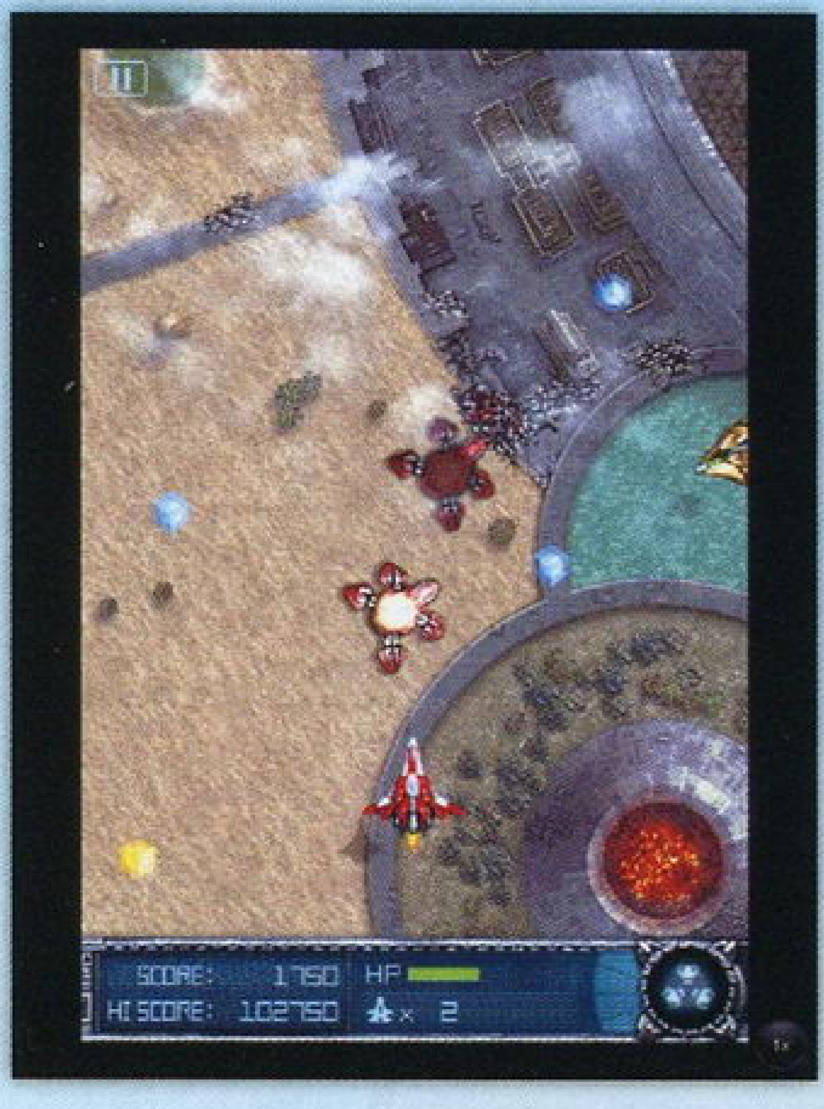
软件的一大特色就是支持逐格播放，也就是一个画框一个画框浏览漫画。只要双击任一画框就可以进入这种浏览模式，视角在画框间移动的感觉非常神奇。



其他app

目前苹果的App Store中已经拥有超过15万个app供用户选择，不过大部分都是为iPhone和iTouch开发的，iPad几乎可以使用全部app。不过因为显示尺寸不同，这些旧的app在iPad上使用时，会以1比1原分辨率居中显示在屏幕上，右下角会有一个“X2”的图标，点选后会强制拉伸到1024×768的全屏分辨率，不过显示效果并不是非常好，拉伸后的画面点过大，离近看非常不爽，不过离远一点还不错。

专门针对iPad的软件会注明“for iPad”或“HD”字样，它们都是针对iPad进行优化、重新制作的。



▶点击右下角“2×”图标后放大显示。



▲使用IMDB的app登陆IMDB网站，会有很适合iPad的网页布局。其他一些网站的app软件也有同样功效。

游戏功能 Games

游戏属于app的一种，也是大家非常关心的部分，iPhone和iTouch的游戏都可以在iPad上玩，不过就像前面说的，有两种显示方式，因为大部分游戏都需要触摸操作，居中显示的话，只有将iPad放在桌面或支架上才能较好操作，而对于一些需要用到虚拟摇杆的动作游戏，要手指按住屏幕出现摇杆并模拟推摇杆动作的话，则必须2倍显示了。所以最好选择专门针对iPad开发的游戏软件。我们在App Store上下载了一些免费游戏并购买了几款大家熟知的游戏，下面看看详细情况吧！

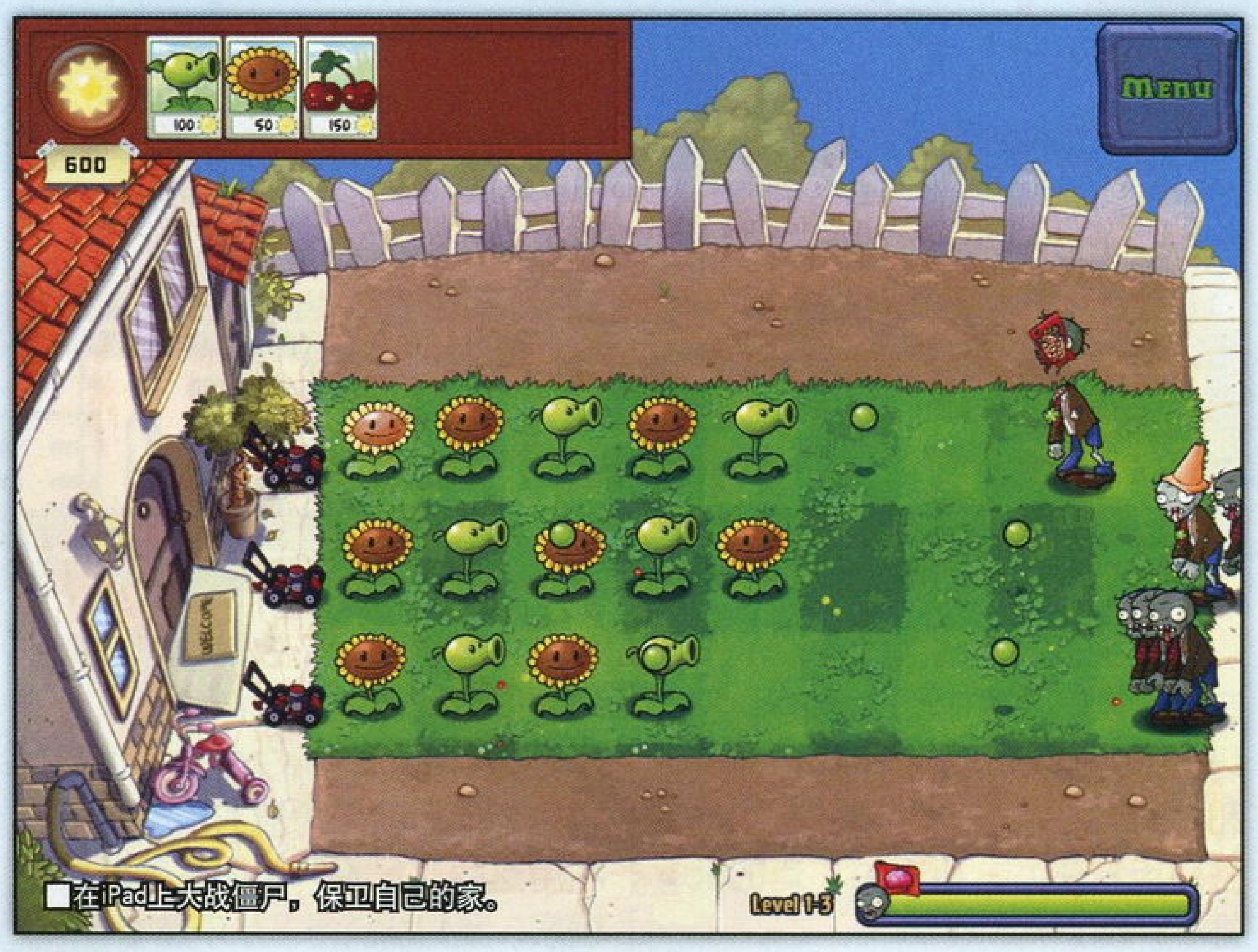


■通过重力感应驾驶赛车进行游戏。

植物大战僵尸HD

Plants vs. Zombies HD

在苹果家族“掌机”上大放异彩的塔防游戏《植物大战僵尸》卷土重来。iPhone 3GS比iPhone 3G或iTouch读盘快很多，但是也会被iPad甩到没影。对于iPad 1GHz的CPU，2D塔防游戏运行起来自然毫无问题，优化的HD画面效果也比iPhone版好了太多，帧数足够，僵尸被打烂时的细节一览无余。不过，游戏整体看起来也不过是和最早推出的PC版差不多，界面也变回PC版的排列模式（比如道具在屏幕上方横排排列，iPhone版为左侧竖排排列）。全程触摸操作是最适合塔防游戏的操作方式，从中你能得到最棒的塔防游戏乐趣。至于游戏本身，作为2009年的话题性强作无需多说吧！道具丰富、平衡性优秀、战术多样化、可持续强、趣味性极高……即使你不是塔防游戏迷，这也属于不可错过的作品！

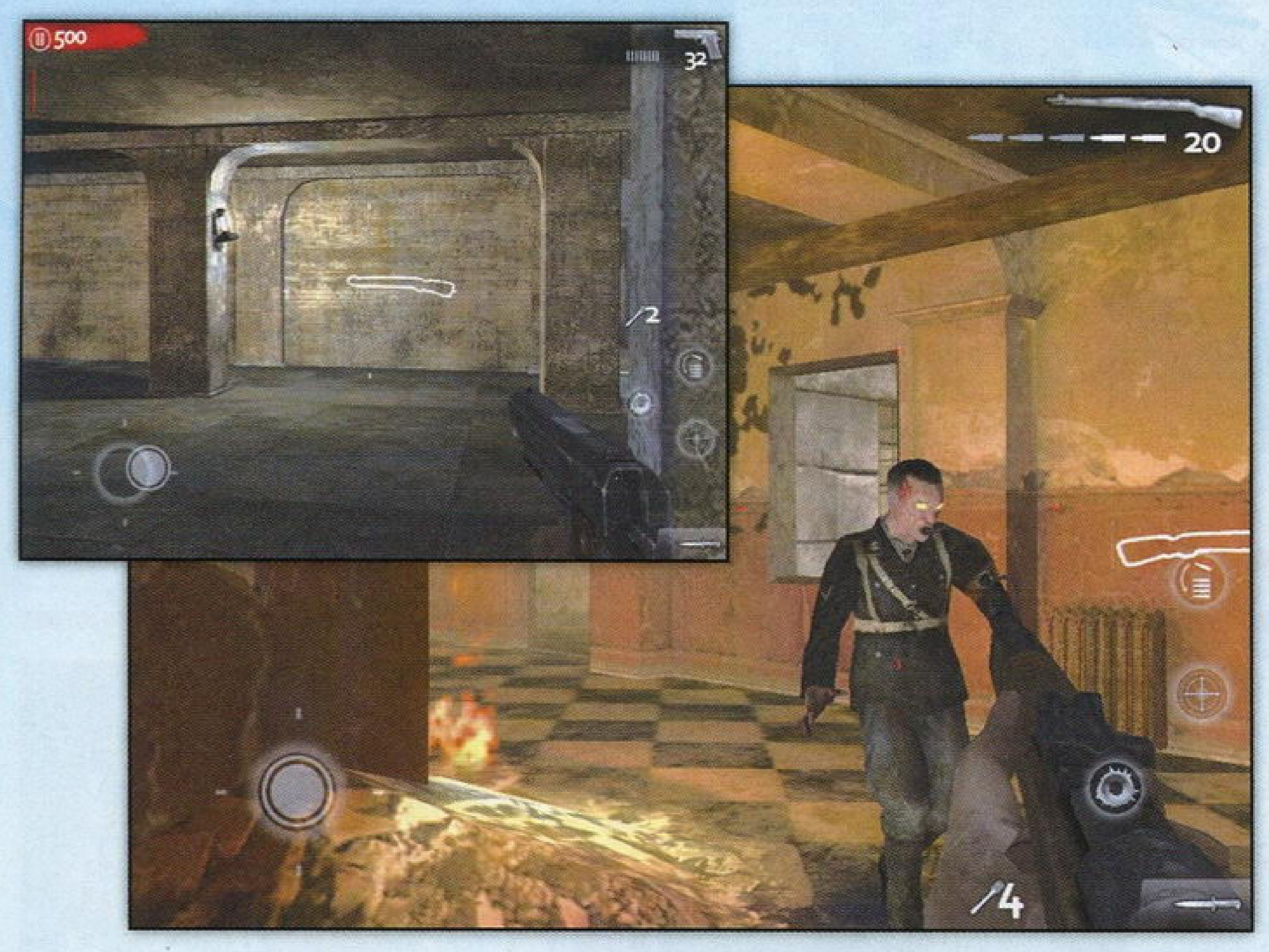


■在iPad上大战僵尸，保卫自己的家。

使命召唤5 战火世界 丧尸

Call of Duty:World at War Zombies

《使命召唤5》的丧尸模式曾让很多人沉迷其中，在封闭的空间内4人合作，消灭一轮轮的纳粹丧尸，紧张刺激，必死的结局充满绝望，不过一次次刷新的轮数上限让杀丧尸小分队一次次披挂上阵。iPad版《丧尸》是iPhone版的强化版，3D画面适应了iPad的分辨率。游戏可以单人游戏，也可以2至4人联机。有两张地图，都是家用机版玩家熟悉的地图。进入游戏后，游戏的3D画面会让人大吃一惊，干净的建模，细致的贴图，很大程度上还原了家用机版的气氛（当然在多边形和特效方面还是有一些差距）。有多种操作模式可选，模拟左右摇杆的虚拟摇杆模式比较传统。个人感觉完全利用重力感应器调整视角的操作方式更方便也更有趣一些，通过向不同角度倾斜iPad就可以调整视角进行瞄准。可惜的是尽管如此，没有实实在在的控制器让这种传统的游戏玩起来或多或少都有一些别扭，不过适应之后偶尔玩玩还是不错的选择。



琳琅满目，瑕不掩瑜

App Store中的游戏可谓非常之多，因为苹果放开了对游戏的严管，制作者做出的游戏可以轻松通过审核上架就卖，所以游戏质量参差不齐。但是数量多、价格便宜等特点，给了那些“非游戏玩家”和“轻度游戏玩家”更方便的一种选择。免费下载或者花一两美元买个小游戏简单玩一下，对于这些要求并不太高的玩家来说，不用投入太多精力，却也能在创意小游戏中得到不少的乐趣。与iPhone相比，屏幕较高的分辨率也让iPad可以拥有更多种类的游戏。同时，也会有《植物大战僵尸》这样的优秀作品存在，而《生化危机》、《寂静岭》等传统游戏也看准了商机，及时改变游戏玩法，推出iPhone版。而且，之前已经发行了iPhone版游戏的开发商可以利用iPhone SDK开发iPad程序，让自己的应用程序更适合iPad的高分辨率。对于iPad这个去掉电话功能、以app为主打的硬件，随着迅猛的销售势头，势必会出现越来越多的精彩游戏。

虽然iPad有着一些明显的遗憾，比如不能多任务、不支持FLASH格式、没有摄像头等，但是其轻巧靓丽的外形，超长的续航时间和丰富的应用程序支持，使得它充满看点。丰富的功能让其可以在横竖之间轻松转变身分，播放音乐、玩游戏、看影片、读书、上网，甚至当电子相框，这种瞬息万变的形象是其诱人之处。

真实驾驶HD

Real Racing HD

《真实驾驶HD》曾登上过App Store游戏类销量排名首位，至今仍旧位居榜单前排。这和“竞速游戏”这个类型上手容易、适合人群广的特点有分不开的关系。游戏画面相当不错，和上面的《丧尸》一样达到了较高水平，1024×768的高分辨率下流畅运行，比PSP的竞速游戏好了不少，不过和次世代的竞速游戏画面还是没得比。游戏提供了车内和车尾两种视点，车内视角游戏的乐趣明显更多一些。操作方法也很多样，其中最舒服，也最符合iPad特性的操作方式是：按右侧屏幕任意点加速，左侧减速，上方的隐藏按钮可以换视角、暂停和后视，通过转动iPad的角度转向。游戏时，我们似乎握着方向盘一样控制赛车在赛道上奔驰，这和Wii上的一些用遥控器手柄模拟方向盘操作的竞速游戏有着些许相似之处。转向时，自主转动iPad本身就会让人有一种开车的感觉，而且游戏本身的视角也会随着转向发生一定角度的摆动，真实感不敢说有多高，但是做出了模拟车辆运动时驾驶员的视角变化这一点值得称赞。

游戏还加入了自动油门、自动刹车这样的超级辅助系统，这让更多不太会玩游戏的人只要拿着iPad左右晃动一下就能体验到轻松游戏的乐趣。这种简单的乐趣，也是众多iPad、iPhone上的游戏受人欢迎的一大原因。

不过游戏没有手动档设定，物理引擎也无法和标题中“真实”这个词挂上什么联系，甩尾、氮气加速等等赛车游戏中的噱头也没有在本作中出现，所以仍旧摆脱不了休闲游戏的头衔。



□《真实驾驶HD》。

免费游戏



▲找茬游戏在大触摸屏上挺有意思。



▲利用重力感应来玩的滚球迷宫游戏。



□《上海》



□3D的台球游戏

周边图



游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

04.12 前 Infinity Ward 高层 Jason West 与 Vince Zampella 宣布成立“Respawn Entertainment”，今后将为 EA 开发游戏，原 IW 工作室大批员工加入该公司。

04.12 Epic Games 制作人 CliffyB 在某电视台节目中正式公布了《战争机器 3》。

04.14 Enterbrain 公布的数据显示，PS3 在日本的累计销量已经突破 500 万台。

04.19 Capcom 于夏威夷召开 Captivate2010 记者招待会，公布了《漫画英雄对 Capcom3》、《生化尖兵 重装上阵 2》等新作。

04.22 台湾索尼电脑娱乐（SCET）宣布《最终幻想 XIII》繁体中文版将于 5 月 27 日发售。

04.22 微软召开财报说明会，宣布 X360 累计出货量突破 4000 万台，由于 X360 生产成本降低，微软游戏部门利润增长数倍。

04.22 世嘉宣布进行海外部门的业务重组，今后将把重心转向下载游戏，这次重组共裁员 73 人。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE K 计划启动，《如龙》杀入 PSP！

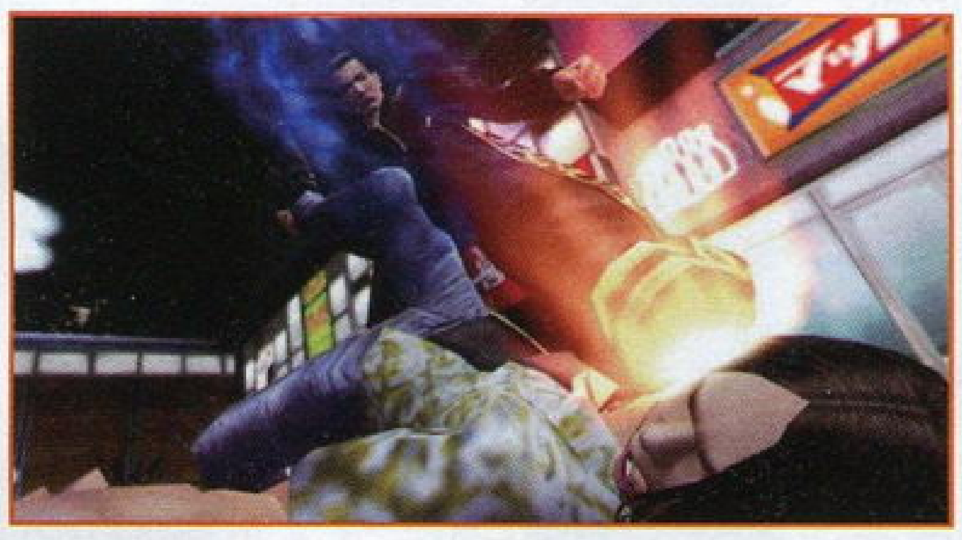
SOFTWARE



在 3 月中旬召开的《如龙 4》发售纪念发布会中，世嘉公布了代号为“K 计划”的系列最新作。而在 4 月下旬，世嘉正式公布了该作的详情，令人意外的是本作不再是 PS3 游戏，其对应平台将会是 PSP！

本作仍然是由系列制作人名越稔洋担当制作人，而故事的舞台也是系列所熟悉的神室町，但主角并非桐生一马，而是 18 岁少年右京龙也。另外，本作将会采用具有漫画风格的过场动画，其处理方式似乎有点像《潜龙谍影 和平行者》。在剧情方面，本作不再是围绕黑社会上层人物，而是从街头小混混们的角度为玩家展现《如龙》世界的另一面。名越稔洋表示之所以采用少年为主角，是为了吸引更多年龄较轻的玩家接触“《如龙》系列”。名越稔洋说：“看看现在的年轻人，他们都太懦弱了，这让我很担忧。他们应该更坚强，更有闯劲，不管是在身体上还是心灵上……”

右京龙也在神室东中学上学期间，因为把其他学校的学生打到昏迷，因而被送入少年管教所。之后他在保释期间继续闹事，结果遭到退学处分。从此，龙也终日打架斗殴，逐渐获得了“神室町最强街头霸王”的称号。自信心膨胀的龙也决定干一番大事——他决定集结伙伴一起打劫放高利贷者，由于太过危险，伙伴们选择退出，最后龙也只能独自一人进行他的惊人计划。龙也不知道，他的打劫对象是东城会直系九鬼组的二号人物户田直辉，龙也以压倒性的力量将猛扑过来的户田一击击倒，回过神来的他，看见的是满脸惊恐、已经不能动弹的户田……





与以往的系列作一样，玩家可以在神室町自由探索，而在战斗系统方面，将会有更强的爽快感与暴力表现，而且会加入以往不曾有的夸张必杀技演出。本作预定于今年秋季发售。

软件 SOFTWARE 《最终幻想 XIII》繁体中文版发售日公布

SOFTWARE

台湾索尼电脑娱乐（SCET）于 4 月 22 日宣布：《最终幻想 XIII》繁体中文版将于 5 月 27 日发售，定价为 1590 新台币（折合人民币约 349 元）。该作发售同日，SCET 将会推出多款同捆套装与关联产品。作为“《最终幻想》系列”的首款官方中文版游戏，《最终幻想 XIII》将会采用日语原音，字幕和菜单完全中文化，玩家可以沿用日文版与英语版存档继续游玩。







■手柄套装：定价 3190 新台币，内容包括雷光样式 DUALSHOCK3 手柄和游戏本体。



■OST 特别套装：定价 3390 新台币，内容为手柄套装的基础上增加《最终幻想 XIII》原声配乐精选（收录 10 首乐曲）、CG 写真书、作曲家浜渦正志乐曲介绍迷你海报、原创包装套。



■主机套装：定价 12880 新台币，内容包括 250GB 木炭黑超薄 PS3 主机、游戏本体与 HDMI 连接线。

凡购买《最终幻想 XIII》繁体中文版的玩家，均可获得特别设计的 PSN 卡作为预约特典（4 种图样随机附赠 1 种），通过其中的序号可以下载《最终幻想 XIII》的专用 Avatar，可从 7 种中选择其一，另外还有一组陆行鸟 Avatar 可用。本作官方正式定名保持英文《FINAL FANTASY XIII》，主角 Lightning 译名为“雷光”，其余几位主要角色译名为：冰雪、班尼拉、萨兹、霍普、牙、莎拉。

特报 SPECIAL X360出货突破4000万，主机成本大幅降低

微软于4月22日召开财报说明会，宣布迄今为止X360累计出货量已经超过4000万台。尽管如此，今年第一季度X360的销量并不理想，虽然微软推出了赠送《极限竞速3》和《光环3 天降神兵》的300美元精英版X360套装，主机平均售价比去年同期降低了不少，但是主机销量却从170万台降低到150万台，软件销量也大幅降低。微软认为，销量下跌的原因是市场不景气。

该季度，整个微软集团的销售额达到145亿美元，创造历史新高，同比增长6%，利润达到了40.1亿美元，同比提高35%。但负责游戏事业的娱乐设备部销售额小幅降低2%，为16.7亿美元。不过运营利润达到了1.65亿美元，而去年同期为亏损4100万美元。实现利润的重要原因是汇率变动带来的额外收益，还有更重要的原因是娱乐设备部的运营成本降低了1.99亿美元。微软表示，成本降低的主要原因是X360的生产成本持续降低，这更激化了超薄版X360的传闻。

在微软本财政年度前9个月，X360与PC游戏业务总销售额降低了2.4亿美元，降幅为5%。主要原因是X360主机销量从1000万台降低到880万台。但由于成本的降低，娱乐设备部的9月期利润从2.49亿美元大幅提升到8.51亿美元。娱乐设备部的总运营成本降低了19%，其中营销开支减少了6000万美元，降幅为6%；研发开支降低8200万美元，降幅同样为6%。游戏研发与宣传投入的减少可能是X360销量下降的主要原因。

特报 SPECIAL 天野喜孝担任电影导演

《最终幻想》御用画师天野喜孝目前已正式进军影坛，由其导演的首部3D动画《ZAN》(斩)目前正在制作中。故事发生在19世纪末，主角“斩”将会在异次元空间“意图之世界”与朋友一起斩杀罪恶。本片的原画设定也是由天野喜孝本人担当，公映时间暂定为2011年内。《ZAN》将会是天野喜孝的一个重要计划，他为此而专门成立了Deva Loka（名称含义为“众神聚集的地方”）工作室，希望将其打造成吉卜力工作室一样的实力级动画电影开发商。



■《斩》中主角的伙伴——黑色钢兽。

软件 SOFTWARE 《生化尖兵 重装上阵》重装归来！

采用3D画面2D玩法的《生化尖兵 重装上阵》发售后大获成功，然而之后全新的《生化尖兵》却落了个惨败，开发商GRIN因而破产。不过Capcom并未放弃《生化尖兵》这个经典品牌，鉴于之前的成功经验，最新作《生化尖兵 重装上阵2》(Bionic Commando Rearmed 2)将会延续前作的游戏方式，于2011年第一季度在PSN和Xbox LIVE上推出。



在瑞典GRIN工作室破产后，该工作室中负责开发《终结者 救赎》的团队成立了Outbreak工作室，为iPhone和PC开发游戏。而《生化尖兵 重装上阵》的开发团队于今年4月16日宣布成立Might and Delight工作室，不过这次的《重装上阵2》并非该工作室负责制作，而是同样位于瑞典的Fat Shark工作室开发，而这家工作室的部分人员也是来自GRIN。

在本作中，Nathan Spencer的新对手是Sabio将军。Capcom表示本作在画面上将会有很多提升之处，包括更细腻的角色建模，以及更明亮的色彩。此外，Capcom还聘请了Massive Black工作室为本作制作过场动画，该公司曾参与了《战神III》、《生化奇兵2》、《无名英雄》等游戏的开发。

INFO 新闻短波

Ninja Theory开发《鬼泣5》？

美国《Game Informer》杂志最近报道了一则未经证实的传闻：《天剑》开发商Ninja Theory正在开发《鬼泣5》！Ninja Theory与日本游戏公司合作密切，其最新作《奴役》就是由NBGI发行。

PS3日本突破500万

日本Enterbrain于4月中旬发布的统计数据显示，PS3在日本的累计销量已经突破500万台，X360销量130万，Wii突破千万，NDS超过3000万，PSP为1400万。日本最畅销的3款PS3游戏分别是：《最终幻想XIII》(180万套)、《潜龙谍影4》(70.6万套)、《如龙4》(52.6万套)。

SE两大PSP巨作即将露面

《寄生前夜 第三次生日》制作人田畑端日前在其微博中透露，该作从去年开始已经进入全力开发阶段，开发团队已经尽了全力，而目前做出来的成果也超过了预期，预计很快就可以公布一些实质性内容。另外他还透露《最终幻想Agito XIII》的开发也非常顺利，管理层与公关团队看到目前的开发成果后非常满意，应该很快就会公布。

《刺客信条II》入选吉尼斯

《吉尼斯世界纪录》最近将一项独特的新纪录颁给了《刺客信条II》——它是有史以来出现在最多杂志封面上的游戏。在2009年4月到2010年4月间，《刺客信条II》被32个国家的127本杂志作为封面故事进行大篇幅报道。

《孤岛危机2》PS3版当先

Crytek商业开发部主管Carl Jones日前表示：“我们从PS3上获得的性能比X360高一些。”他表示，Crytek为这一代主机开发游戏的时间比其他厂商晚，但是他们对于PS3的性能摸得更透，他还说：“我非常有信心，使用CryEngine3的游戏将会有最好的画面，或者至少是在其各自的机种中排名前三。”

“游戏室”开发商裁员

Xbox LIVE“游戏室”服务开发商Krome工作室最近宣布裁员，有报道称这次裁员的人数在30～50人左右。

《寂静岭6》转型为FPS？

不久前Konami公布了《寂静岭》新作的一个简短影像，近日有报道称，该作将会是一款FPS游戏，预定2011年第一季度发售。本作开发商是Vatra Games。

Crytek开发体感游戏

《孤岛危机》开发商Crytek日前透露，他们已经在与索尼和微软密切合作，开发PS3和X360的体感游戏。最近该公司注册了一个叫做“自卫”(Self Defense)的新商标，传闻称这就是他们的体感游戏。

《光环 致远星》超大规模公测



Bungie社区主管Brian Jarrard最近告诉《西雅图时报》“我预计《光环 致远星》的多人模式测试将会有300多万人参加，我认为这是一个相当保守的估计。”Jarrard称微软将为本作投入超大规模的宣传攻势，比去年的《光环3 天降神兵》规模大得多。另外，Bungie还透露他们的下一款游戏将会是完全新作，“肯定不是《光环》”。

盗版猖獗，NDS游戏销量下跌一半

任天堂日前宣布，根据他们对10家盗版游戏下载网站的调查统计，仅2009年6月，这些网站的盗版下载次数就达到了2.38亿次。任天堂估计这些盗版游戏给厂商造成的亏损超过110亿美元。任天堂认为其游戏在欧洲销量下跌的部分原因就是因为盗版日益猖獗，去年，欧洲的NDS游戏销量降低了50%。岩田聪表示，推出新掌机3DS的部分原因就是为了打击盗版，3DS将会有更强的防盗版措施。

《恶魔之魂》续作开发中

Atlus母公司Index Company透露，《恶魔之魂》在美国销量为28万套，远超过原计划的7.5万套。据日刊报道的传闻，《恶魔之魂2》已经在开发中，难度将比前作更高，发售时间预计为今年秋季。

软件 SOFTWARE 《战争机器 3》正式亮相，首名女战士登场！

在 4 月 12 日播出的一档电视节目中，CliffyB 首次向世人介绍了《战争机器 3》，并公布了首个预告片。本作已确定将于 2011 年 4 月 5 日发售，



微软表示，本系列累计销量已经超过 1200 万套，而《战争机器 3》再次确认为系列终结篇。

在目前公开的初步信息中，最令人关注的是首次出现了可由玩家操作的女战士——安雅 · 斯特劳德（Anya Stroud），之前她已经以情报人员的身分出现，与马库斯之间存在暧昧情愫。CliffyB 表示，之所以增加这么一位女战士，是因为几年来玩家对操作女性战斗的呼声非常强烈。在本作中，安雅终于成为 4 人战队中的一员，可由玩家操作。而 4 人合作模式也是本作的主要新增内容之一。在这次公布的预告片中，主要围绕巨大的触手型怪物 Lambent。

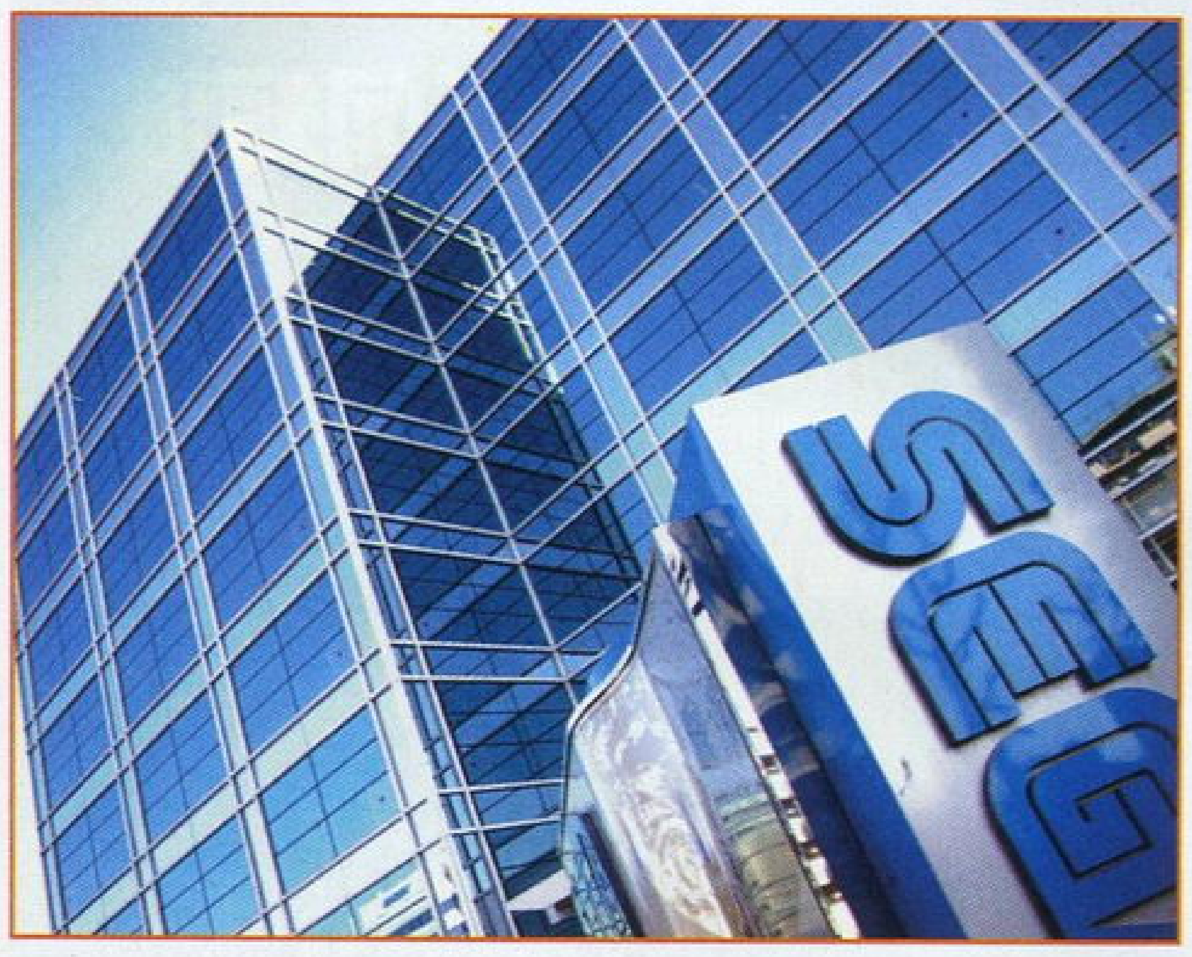
软件 SOFTWARE 久违十年，《漫画英雄对 Capcom3》公开！

除了《街头霸王》外，Capcom 在欧美最受欢迎的格斗游戏系列可能就要属《漫画英雄对 Capcom》了，这也是欧美玩家最希望 Capcom 推出续作的游戏系列之一。最近在夏威夷举办的 Capcom 记者招待会“Captivate2010”期间，Capcom 正式公布了《漫画英雄对 Capcom3 两个世界的命运》（Marvel vs. Capcom 3：Fate of Two Worlds）。

本作预定于明年春季发售，由《龙之子对 Capcom》制作人新妻良太担任制作人，该作的多名主要制作人员参与了本作的开发，因此在游戏系统方面，本作也将与之有不少相似之处。本作使用的是 Capcom 本家的 MT Framework 引擎，在画面风格上将会尽可能保持漫画原作的精髓，具有更强的美式漫画色彩。目前公开的角色有 6 位，Capcom 方面有《街头霸王》的隆、《生化危机》的克里斯和《恶魔战士》的莫妮卡；Marvel 方面有绿巨人、钢铁侠和金刚狼。Capcom 表示本作最终收录的角色数量将会超过 30 人，背景音乐的曲目总数达到 100 首。此外，Capcom 今后可能会通过付费下载的方式提供新角色。



事件 EVENT 世嘉大裁员，转战下载游戏



世嘉公司于 4 月 22 日宣布，将进行业务重组，并大规模裁员 73 人。在世嘉发布的声明中表示，旧金山分公司裁员 36 人，伦敦分公司裁员 37 人。世嘉旧金山分公司今后将专注于下载游戏，而伦敦分公司今后将作为世嘉在海外的行政管理中心。

统括世嘉海外事务的 Sega West 总裁 Mike Hayes 表示，裁员的原因是因为在美国和英国分公司的不少员工都在从事相同的任务，所以这是一次清除冗员的举措。而且在转向下载业务之后，可以减少一些销售人员。Hayes 表示这次裁员不会影响到目前的新作发售档期。

软件 SOFTWARE 对应 3DS？ Level-5 时空旅行新作公布

Level-5 公司于 4 月 15 日公布了该公司的又一个原创新作——《时空旅者》（Time Travelers）。本作的导演是曾经开发了《忌火起草》、《428》等高评价音响小说名作的石井次郎，而制作人则是 Level-5 社长日野晃博亲自担任。

日野晃博透露，《时空旅者》对应的平台是“目前市面上还没有的主机”，之后再向其他平台扩展。一直以来 Level-5 专注于在 NDS 上推出其原创新作，所以这款游戏的对应平台极有可能是将于年内发售的 3DS。日野晃博对本作寄予厚望，希望它能成为 Level-5 代表性的新系列，游戏规模将会非常恢弘壮大。在游戏的设计概念方面，本作将会采用“从未有人实现过的时空旅行创意”，不仅是在游戏中，就连电影和小说也从未有过这样独特的时空旅行。

我的下一款游戏将会挑战一种禁忌的类型，如果搞杂了，我可能会离开游戏业。



小岛秀夫最近在其微博中透露，他的下一款游戏将会是一款冒着很大商业风险的独特作品，他说：“我不会因为躲避风险而放弃该作。我已经 47 岁了，做了 24 年的游戏。”在小岛秀夫的另外几个微博留言中还透露，该作将会有“机甲”出现。

我很希望任天堂的人来到白金工作室，拿着枪指着我们说：“你们这些家伙来做个《星际火狐》新作吧！”



《猎天使魔女》制作人神谷英树日前透露了自己对“《星际火狐》系列”的热爱，并且表示希望有机会帮任天堂开发该系列新作。

业界声音

硬件 HARDWARE 3DS 将于 10 月发售？

据英国著名游戏网站 CVG 报道，任天堂 3DS 掌机可能将会在 10 月份发售。CVG 网站表示，他们的消息来自“可靠的英国业内人士”。这位内部人士说：“这很让人意外，我们本来都认为快到圣诞节时才会发售。根据我的经验，只有在对产品非常有信心时才会在那个时间发售，而且投入大量金钱。我们可以肯定任天堂会在第四季度为之投入强大的资金支持。”据称任天堂将会在 6 月 15 日召开的 E3 新闻发布会中正式公布 3DS 的发售日。

硬件 HARDWARE 日立裸眼 3D 屏幕技术

任天堂公布 3DS 后，业界一直盛传其裸眼 3D 屏幕的供应商是夏普公司，不过最近也有迹象表明，日立可能是 3DS 的屏幕供应商。日立最近公布了一款 3.1 英寸的裸眼 3D 屏幕，它和夏普的屏幕一样，也是使用了视差障壁技术，解析度同样是 854 × 480，而且 3D 画面的可视角度相当大。日立与夏普都是 NDS 的屏幕供应商，因此业内人士推测，3DS 的屏幕可能同样会由这两家公司同时供应。



软件 SOFTWARE 《光环》网游版投资达 9000 万美元

在《帝国时代》开发商 Ensemble 工作室被微软关闭后，来自该工作室的员工透露了他们曾经秘密开发的一个大型项目：网游版《光环》。该作从 2004 年就开始制作，从泄露出来的开发中画面来看，与《魔兽世界》有些相似。据称这款开发了三年，却最终被放弃的游戏代号为“泰坦”（Titan）。近日前 Ensemble 员工 Dusty Monk 透露，微软曾经计划将《光环》网游版打造成与《魔兽世界》抗衡的超大作，计划总投资高达 9000 万美元！

Dusty Monk 表示，《光环》网游版的预算不仅达到了 9000 万美元，而且微软还有可能视情况投入更多资金。Ensemble 相信他们有挑战《魔兽世界》的实力，因为他们的《帝国时代》在即时战略类游戏中本来就是与《魔兽争霸》势均力敌，更何况《光环》这个品牌具有对上千万玩家的强大号召力，从玩家数量来说不比《魔兽世界》逊色多少。可惜在开发三年后，微软游戏工作室的经营方向发生了变化，原因是 Wii 的巨大成功让微软相信应该将资源投放到休闲游戏市场，不应该过多地押注于 MMORPG 这种核心向的游戏类型，结果“泰坦”在 2007 年被无声无息地终止了。讽刺的是，该作的几个开发人员后来在暴雪找到了工作。Monk 表示，《光环》网游版的一些创意还能在后来的其他网游中找到，比如正在开发中的《星球大战 旧共和国》所使用的掩体系统就和《光环》网游版相似。



软件 SOFTWARE 《现代战争》原开发商覆灭，新公司“再生”

近期闹得沸沸扬扬的 Infinity Ward 与 Activision Blizzard 官司案不断有新进展，继两位最高层离职后，IW 的多个主要人员陆续离去。4 月 12 日，Jason West 与 Vince Zampella 宣布成立“Respawn Entertainment”（再生娱乐），该公司的幕后资金供应者正是他们在加盟 Activision 之前的前雇主 EA！

Respawn 工作室位于加州 Encino 市，他们已经与 EA 签约，今后将只为 EA 开发游戏。Zampella 说：“Respawn 对 Jason 和我来说都是崭新的开始。”在此之前，AB 曾控告两人“试图偷走 IW”，而且私底下与 EA 密会，存在与外敌私通的嫌疑。根据此次事态发展来看，AB 的指控确实有其依据。近期 IW 的开发人员成批离去，他们大多都加入了 Respawn。讽刺的是，多年前 EA 的《荣誉勋章》开发团队叛逃，成立了 IW 工作室，之后“《荣誉勋章》系列”没落，而 IW 的《使命召唤》崛起。如今兜了个大圈，他们又返回了 EA，而《使命召唤》的命运不禁令人担忧。

有知情人士透露，目前 AB 的管理层“惊恐万分”，“他们从没想过会发生这种事，到现在还不敢相信发生的一切。”这位知情人士对 West 和 Zampella 表示支持，他说：“他们（AB）炒掉了两个最杰出的领导者，然后把答应付给我们的一大笔钱都藏了起来……他们再做什么都无法挽回我们的信任和尊敬了。我敢肯定他们现在也总算明白了。”据称目前已经有 17 人离开了 IW，其中确定加盟 Respawn 的有 8 人，他们全都是《现代战争》的开发主力，其他未确定的几人应该也转到了 Respawn。

据内部人士透露，AB 已经从其他工作室调派人手，填补此次集体辞职造成的职位空缺，希望能够继续推进《现代战争 3》的开发。但是在短期内很难恢复元气。该内部人士透露：“大家所认识的 IW 已经死了……而且将继续瓦解，还有更多老员工正毅然决然地离去。”

软件 SOFTWARE 经典战略游戏《X-Com》转型为 FPS

2005 年 Take-Two 旗下的 2K Games 从 Atari 手中买走了经典游戏《X-Com》的商标，去年开始《X-Com》新作即将归来的传闻开始出现，一位曾在 2K 澳大利亚工作室工作的 3D 美术师透露他前段时间一直在制作《X-Com》新作。现在这款名作续集正式公布，游戏正式名称为《XCOM》，对应平台为 X360 和 PC，将会是对系列的一次“重新演绎”。本作不再是原作那种回合制战略游戏，而是一款主视角射击游戏。玩家扮演的是 FBI 探员，他的工作是找到并消灭外星人。



《生化奇兵》制作人 Ken Levine 曾表示他对《X-Com》这个系列非常欣赏，不过这款新作并非由他的团队负责。负责开发的是 2K Marin 工作室，该工作室由加州和澳大利亚的两个团队组成，其中澳大利亚团队是本作的开发主力。2K Marin 的前一款游戏是《生化奇兵 2》，该作目前累计销量已经超过 300 万套。

SCENE 图说新闻



■AK狩猎解禁？

《失落的星球 2》X360 版将会有《战争机器》的角色，而 PS3 版将会有《怪物猎人》的火龙装登场，配合游戏本身大量的丛林场景，完全就是怪物猎人附体。这也算是对当年《怪物猎人 3》叛逃的小小补偿吧？另外 PS3 版《失落的星球 2》还有一个小优势——它将支持 3D 立体成像模式！



■《光环 致远星》传奇版

距离发售日还有半年，微软已经迫不及待地公布了《光环 3 致远星》的限定版。与《光环 3 天降神兵》一样，它的限定版也分为 79.99 美元的普通限定版和 149.99 美元的传奇版，传奇版最大的卖点就是中间这尊 10 英寸的 Noble Team 雕像，由 McFarlane 玩具公司生产，UNSC 主题包装盒看起来也非常诱人。



■丧尸围城 2 事件 0

在《丧尸围城 2》发售之前，Capcom 会在 Xbox LIVE 上独占推出该作的前传《事件 0》，作为衔接一二两作的桥梁，它将会讲述二代主角与女儿在沙漠城镇的遭遇。具体时间段是在一代的 2 年后，二代的 3 年前。



■猎头者

《光环 致远星》最近开始进行多人模式内测，在这次内测中，出现了 3 种新对战规则，分别是：猎头者（HeadHunter）、侵略（Invasion）和贮存（Stockpile）。猎头者模式的目标就是收集对手死后留下的骷髅头，将其带到指定地点。



微软财报解读

星夜视点

通常，从E3开展的两个月前开始，各游戏厂商会陆续召开记者招待会，这段期间公布的大多是已公布游戏的一些新消息，由此逐步营造出E3大展即将来临的气息。从4月份开始，我们已经可以闻到浓浓的“E3味”，各厂商都有所行动，也都不约而同地将手中的王牌留给了E3。今年E3展的主要看点日益明朗，这应该会是2006年以来最精彩的一届E3展，任天堂方面就有3DS、Wii生命力感应器、《塞尔达传说》新作、《口袋妖怪 黑·白》等看点，索尼主要围绕PS Move和3D立体游戏，而微软除了“初生计划”、《光环 致远星》、《战争机器3》、《神鬼寓言III》，可能还会有超薄版X360。微软在年初就已经说过，“2010年将会是X360最强盛的一年”，这绝对不止是一句口号。

根据近期微软发布的财报，从2009年7月到2010年3月，微软娱乐设备部的营销开支与研发开支分别降低了6000万美元和8200万美元。在超薄PS3上市时，微软非但没有加大广告投入展开反击，反而缩减了营销开支，这说明在去年秋冬商战期间，微软进行了阶段性的战略后退。同时，微软将“初生计划”视为新主机般珍而重之，而通常在新主机发售前一两年正是投入大量研发费用进行软硬件开发的重要时期，而微软娱乐设备部在此期间的研发投入却减少了6%，为何会出现这种情况？

据前Ensemble工作室员工透露，微软为了将战略方向从核心向传统游戏转向休闲游戏，取消了包括《光环》网游版在内的超大作。研发费用的降低可能就是因为多个核心向传统大作被取消，而为“初生计划”开发的游戏应该是以小投资的休闲游戏为主，在微软目前的游戏项目构成中，休闲游戏比例提高，而传统大作比例降低，总研发投入随之降低。微软很可能在投资结构上也在仿效任天堂，即在降低游戏开发投入的同时，提高广告投入。任天堂去年的广告投入高达10亿美元，远远超过索尼和微软的游戏广告投入，这天文数字般的广告费是Wii与NDS能够在主流人群中广受追捧的主要原因。“初生计划”大概也已规划了类似的经营策略。去年微软的战略性后退可能是为2010年秋季积攒“弹药”。虽然X360销量下跌，却由于不打价格战而实现8.51亿美元的巨额利润，这使其能够为“初生计划”首发提供充裕的广告费，同时也为价格更低的超薄版X360创造了经济条件。

从种种迹象来看，超薄版X360应该已是箭在弦上，而且售价可能会非常诱人，具体价位当与Wii看齐。如果说X360是为核心玩家准备的主机，那么超薄X360将会是为轻度玩家和非玩家而准备。“超薄X360+初生计划”将成为微软战略转型的标志。



凡可怜之人，必有可恨之处

纱迦视点

去年大赏，我们将MMV评为最努力大赏。原因在于MMV的几个主力游戏如《英雄不再》、《胧村正》、《国王物语》都是叫好不叫座，搞得社长和田康宏在自己的博客里说出“我们还不想死”的悲情发言，一时间不知博得了多少玩家的同情。

应该说MMV对于业界形势还是看得比较准的，当初它看准日本高清市场无利可图，于是下重注于Wii上。后来Wii果然如日中天，只是因为各种原因，自己开发的大作在Wii上卖得都不好。一时间MMV俨然成了Wii三坟的代名词。随着高清市场在日本的复苏，MMV终于决定转战高清，这个决定令传统玩家纷纷叫好。

不过从高清到低清容易，从低清到高清就没这么简单了。前几年日厂集体萎靡，是因为习惯了掌机和PS2游戏开发的日厂还没能适应高清环境。如今日厂已经渐渐找到一些门路，高清游戏的素质也有了起色。反观MMV前几年都在和Wii打交道，错过了黄金时机，如今正是交学费的时候。

在《英雄不再》发售之前的2月，MMV的首个原创高清作品《赤种杀机》（RED SEED PROJECT）就在欧美遭遇恶评。著名游戏网站IGN竟然只给本作打出了2.0分的超低分。两个月后作出评价的另一欧美大站GAMESPOT倒是给出了7分的评价，除了赞扬游戏的剧情和角色，也明确指出游戏的技术力实在过于糟糕。可以想象，如果本作出在Wii上就不会在画面上扣分，这样又是一个叫好不叫座的典型。

而MMV春季商战的重头作品《英雄不再》日前已经发售，游戏再次在技术力上暴露出严重不足。游戏的画面倒是达到了较高的水平，但这是以超恐怖的读盘时间换来的。很难想象，在如今这个年代居然还有读盘这么慢的作品，即使是能安装硬盘的X360版也依然有近20秒的读盘时间。除了读盘之外，游戏还存在着大量问题，诸如：过场动画中角色语音会因为爆炸而延迟，不定时的死机，部分成就满足条件也无法解除等等。《英雄不再》首周双版本销量突破3万，由于大量BUG的存在，这样一款复刻作品要想长卖会非常难，可以说这回英雄是真的不再了。

有消息称Wii的游戏开发费用只有高清游戏的1/6，这样的投入却只换来比Wii版多数千套的结果，不得不说MMV又一次失败了。只不过这一次怪不了市场，只能在自己身上找原因。事实上MMV的游戏质管一直都有很严重的问题。笔者当年痴迷于《牧场物语》，在NGC上的《牧场物语 幸福的诗》上便吃过大亏。游戏总共60余个BUG，其中有不少都可以让游戏完全无法进行。后来NDS上也有两款《牧场物语》出现过BUG扎堆的情况，这直接导致笔者后来放弃了这个系列。如今MMV在危难之际故态复萌，着实让曾经喜爱过这家公司的人无语。

正如标题所言——凡可怜之人，必有可恨之处！

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 晴天&星夜

本期短波集合了多款次世代主机的游戏，作为暑假华丽游戏阵容的先头部队，相信不少玩家都能在其中发现自己中意的那一个。相比之下，惟一一款NDS《天空机器人》可能会更引人注目，毕竟这款构思十年，制作三年的游戏在目前看来已经是“NDS游戏之最”，至于游戏的具体表现如何，那就只有等待后续情报的陆续公开了。



在恶劣的经济形势下，欧美小型工作室的生存环境日益恶化，尤其是没什么名气的小开发商，很难找到发行商为他们的游戏提供资金和发行渠道。PSN与Xbox LIVE为这些小厂商带来了机会，以网络下载的方式发行完整的游戏作品正在成为小厂商们自力更生的流行趋势。



NDS 著名的女性向恋爱游戏续作《心跳回忆 Girl's Side 3rd Story》日前已确定于6月24日发售。游戏的舞台被设定在《1st Love》7年后羽振市的“羽振学园”，玩家需要在3年的时间内通过参加各种活动与性格各异的男子擦出爱的火花，而最让人兴奋的要素莫过于新增的“三人事件”，即满足特定的男子组合可以实现三人约会，并同时增加两名男性的好感度。另外为了增加临场感，游戏中会预设“呼叫玩家名字”的语音系统，整个游戏也都会全程语音化。

NDS 从2007年就开始在NDS上发售的“《太鼓之达人DS》系列”即将于7月1日推出第三作《太鼓之达人DS 妖怪大决战》。和前两作相同，游戏收录了50多首时下流行的音乐和歌曲，故事模式则仍然使用关卡制，考验玩家演奏水平的BOSS战和“每日道场”中都会追加特殊的演奏效果和收集要素。

NDS 月底发售的《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joke2》日前公布了最后的新情报—怪物特性。根据该项数值，玩家可以判断出怪物的行动倾向以及弱点，以便在战斗中使用相应的对策达到战术效果的最大化。另外除了游戏中的普通怪物外，在特定的地点玩家还能遭遇体型巨大的“巨型怪物”，成功挑战后说不定还能开启游戏的某些隐藏要素。

紧急速报

纯白相册

PS3 文字冒险 ■WHITE ALBUM 綴られる冬の想い出 ■日版 ■Aquaplus ■预定2010年6月24日发售

［文：脆薯条］

作为PS3平台上为数不多的日式AVG游戏，《纯白相册》在公布之后就一直受到FANS们的广泛关注。虽说是一款PC版移植作品，但全新的人设、让人沉醉的歌曲、阵容强大的声优、意味深长的剧情等等都足以吸引你的眼球。“她”告诉了玩家一个真实的恋爱故事，同时也是一本如雪一般纯洁的相册，等待着你慢慢回味。

冬季里的恋爱之歌



序

歌声在我耳边慢慢响起……
在冬天的街道上、刺骨的寒风中，
我却驻足聆听着歌声。
音乐店门口回响着她的歌声，
而我却站在另一侧，静静地看着……
从大学回家的路上，一直被冷风乱着，
但我却一直站在那里。

我的日常生活就像这样平凡，
同样一成不变地继续着。
但只有一个与众不同的地方。
自从她出道以后，
两人的关系并没有改变，而是慢慢持续着。
至少，目前就是这样……

她有她特别的生活方式，
而我依然在平凡中度过。
一个人和一个人总会有相遇与分别，
在这种相遇与分别中，
我们慢慢度过每一个日子。
隆冬之中，
被宛如纯白相册般点缀着的一个个故事，
其实一直以来就在这里……



森川由崎 声优 平野绫

一年前出道的新人歌手，同时也是主角藤井冬弥大学里的恋人。性格温和、善良、有点软弱，虽说进入了演艺圈，但她对冬弥的感情依然没有改变，犹如雪一样的纯洁。

绪方理奈 声优 水树奈奈

由崎的前辈兼好友，从小就展现了其非凡的天赋，从而踏上偶像歌手之路。对待任何事情都有一颗坚定的心，教会了由崎很多东西。如此年轻就已经才貌双全，但同时也失去了宝贵的时间。



泽仓美咲 声优 高本惠

主角藤井冬弥高中时代的好友，现在是他大学里的前辈。非常喜欢做料理与写小说，但有时候会有非常懦弱的一面。无论对谁都非常温柔，对于由崎来说，她就仿佛是一个真正的姐姐。



河岛遥 声优 升望

冬弥从小到大的青梅竹马，虽然说话总是一副没有力气的样子，但实际上非常喜欢运动。由于她的内心比较封闭，所以她对冬弥的感情依然停留在青梅竹马的阶段。



观月麻奈 声优 户松遥

有点任性，老是喜欢和冬弥作对的小女孩，实际上却是3S社长的爱女。虽然有时很拿她没办法，但却意外地和遥非常亲近。



筱塚弥生 声优 朴璐美

由崎身边的经纪人，虽然是个美女，但做事认真、说话冷漠的态度让人感觉很难接近。为了让由崎成功迈入偶像的道路，她可以付出一切。

系统的变化

原PC版的系统将在本作中做一些调整，模拟类要素将会大幅减少。会话中选择的选项都会影响到角色的好感度，而且本作中将会增加养成要素。另外一个显著的变化就是在和人物对话时，可以清楚地发现每人个人都会“动起来”，把几张CG图连续播放，形成一个类似GIF图片的效果，这样看起来就更逼真了。





▲根据不同的路线，收集到的CG也会不同，多周目的动力就在此处。

◀カワタヒサシ先生的人设也是游戏的另一大看点。

天空机器人

NDS ■ソラロボ ■日版
动作角色扮演 ■NBGI ■预定 2010 年内发售

据游戏监制松山洋先生表示，本作是花费了近 10 年的时间才得以完成的。游戏的类型是 Cyberconnect2 公司最擅长的动作角色扮演，相信对于曾经体验过“《.hack》和《火影忍者 究级》系列”的玩家来说，应该都会对游戏的实际表现更加充满信心吧？

兽人与机械的自由之诗



雷德 犬人族的 17 岁少年，表面上看起来我行我素，但心地善良且很会照顾身边的伙伴。和细心的妹妹一起过着“猎人”的生活，驾驶的机体达哈卡体积小，不过性能却相当出众。

达哈卡

修克拉 雷德的妹妹，目前仅有 13 岁。对机械有着疯狂的热爱，通常会使用通信装置在任务中给予雷德协助，当然在任务报酬上也很会精打细算。

艾尔 与雷德一起行动的猫人族少女，关于她的一切现在都是一个谜。拥有出色且冷静的头脑，但对待身边的人比较冷酷。

豪华的制作阵容

监制	松山洋	Cyberconnect2 社长，活跃于游戏学校等培养游戏从业者的活动，代表作是“《.hack》和《火影忍者 究级》系列”
导演	矶部孝幸	负责游戏的系统规划和插画绘制
插画及人设	结城信辉	曾参与制作过动画《奔向地球》和《圣天空战记》，在很多游戏中都负责人设工作
机体设计	谷口欣孝	在“《机战》系列”中担任过原创机体设计，“《召唤之夜》系列”中的部分召唤兽也是由他创作



独特的画面表现

和其他采用 3D 表现的游戏不同，玩家在城镇中探索时会采用“动态背景”来增加临场感。例如玩家在街道中移动时，后方的建筑并不是单纯地根据玩家的运动轨迹横向位移，而是会根据玩家当前所处的位置进行转动，实际效果就好像玩家用自己的眼睛在观察周围的情况一样；在部分有远距离建筑的场景中，玩家朝建筑物的方向移动也会明显感觉到建筑物离自己越来越近。另外 NDS 的双屏显示在很多游戏中都有破坏画面连贯性的问题，但本作中两个屏幕之间的部分都经过了精心的计算，就算是在纵向卷轴的表现时也不会让人感觉不协调。

［文：晴天］

动作解谜要素

在迷宫或街道中探索时雷德一般会和达哈卡一起行动，而遇到一些机器人无法通行的区域，玩家就需要单独操纵雷德与敌人进行战斗或解谜，下面先来看看两种情况下不同的动作要素吧：

合体行动



单人行动

超次元游戏 海王星

PS3 ■超次元ゲイム ネプテューヌ ■日版
角色扮演 ■Compileheart ■预定 2010 年夏季发售

在 PS3 的日式角色扮演游戏阵容中，Compileheart 一直持续贡献着自己的力量，而在经历《交叉利刃》等多厂商合作的模式后，现在由该厂商原创的作品也将在暑假和各位见面了。游戏最吸引人的地方不但是将故事的背景设定在了一个虚拟的游戏业界，女主人公的守护女神更是被官方戏称为“游戏主机的化身”，相信这多半会在游戏的剧情中对日本游戏市场的现状进行影射，是不是很有趣呢？

虚拟的游戏业界战争

女主人公的秘密

游戏的主线剧情主要讲述主人公在谜之声的指引下开始在四位女神守护的大陆上进行冒险，而这期间除女主人公变身成的紫之心外，其余三位女神相互之间正在进行着激烈的争斗，目的就是为了从其他女神处获得更多的住民，让自己的势力进一步扩大，各位玩家究竟会选择帮助哪一方呢？

［文：晴天］



变身前 海王星

变身后 紫之心 丧失记忆的主人公，通过变身可以在战斗中获得更强的能力。性格单纯乐观，常常会无意识地把身边的人卷入一场危机中。

绿之心 性格我行我素的固执女神。原本希望制造事端以挑起争斗，但却屡次被海王星搅局，对她非常敌视。

黑之心 性格强硬且不服输的女神。好战的性格让她一直追着海王星不放，请玩家务必做好多次交手的准备。

白之心 不喜欢说话，总让人猜不透的女神。因为手下经常被海王星欺负，所以对她也有很强的敌意。

独特系统三连发

从目前官方公布的信息来看，游戏的整体感觉和《交叉利刃》比较类似，玩家主要的目的是在大陆上寻找主线任务，完成后可获得解开史书封印的碎片以触发新的剧情，并得知下一步需要做的事情。不知道下面的特色系统是否会成为你购买本作的理由呢？

召唤自定义

因为是游戏主机的化身，所以在战斗中发动召唤兽也会使用光盘的独特方式来表现。而让人更惊讶的是，游戏支持读取 PS3 相册中存放的图片文件并允许玩家进行编辑，看来这注定会成为一款非常邪恶的游戏。

处理器部件

游戏中的装备都被赋予了一个全新的名字“处理器”，玩家可以通过装备不同效果的处理器来提升变身时的能力。

组合技编辑

根据玩家不同的出招顺序来发动组合技是该公司作品的一贯特色，而本作中玩家可以对组合技的出招顺序自由更改，这无疑让战斗的手感更适合不同程度的玩家。



黑光 探戈镇

多机种 主视角射击 | Blacklight: Tango Down | 美版
Zombie VR | 预定 2010 年第三季度发售


■虽然只是小厂商的下载游戏，本作的画面质量绝不含糊。

对应机种为PS3、X360

物美价廉的小厂商动作

在超大作林立的 FPS 领域，小公司的作品想要突围而出谈何容易。所以名不见经传的 Zombie VR 工作室决定通过低廉的价格吸引玩家的注意。这款《黑光》将通过网络下载的方式提供，售价仅为 15 美元。虽然是一款下载游戏，它的内容含量并不比零售版大作逊色。

本作故事发生在 25 年后的未来，首席设计师 Jared Gerritzen 表示，游戏中出现的武器技术都是基于“科学事实”，是美国军方正在研制的技术，不像很多科幻游戏那样瞎编乱造。在游戏画面中，将会使用 HRV 护目镜取代传统的小地图，在 HRV 护目镜上可以看到敌人的位置以及弹药和健康包的所在地点等信息。除了烟雾弹外，玩家还可以投掷小型电脑，产生数字信号干扰，让敌人的护目镜中无法看清前方的状况，具体的表现是对方玩家看到的画面中充满马赛克。

玩家有 6 个兵种可以选择，每个兵种的 HP 长度、敏捷度等各不相同。随着游戏的进行可以获得经验值并升级，还会找到新武器配件，比如枪托、望远镜、枪口等，每一种配件都会影响到精确度、杀伤力、移动速度等数值。武器升级与改造系统最独特的地方是收录了 100 多种彩色标签，每个等级都会得到几个新标签，这些标签不仅是装饰作用，还可以提高武器的某些属性。标签为随机获得，在低等级时也有可能获得高级别的标签。

本作是一款纯网战型游戏，目前可以确定的是会提供 7 种网战模式，有 12 张地图。另外还有可以 4 人参与的合作模式，有 4 张地图。

［文：星夜］





◀本作拥有独特的武器改造系统，而武器技术的原型来自美军的真实技术。

波斯王子 遗忘之沙

PSP 平台动作 | Prince of Persia: The Forgotten Sands | 美版
Ubisoft | 预定 2010 年 5 月 18 日发售



■本作的过场动画将会采用手绘稿的画面风格。

相同的时间，不同的故事

与家用机版本一样，PSP 版《波斯王子 遗忘之沙》也是以《时之沙》三部曲一二两部之间 7 年的空白时间为背景，不同之处在于：这是一款 2.5D 的平台动作游戏，也就是说，其游戏方式与 20 多年前经典的《波斯王子》原作相似，只不过将画面 3D 化，玩家是在场景中预先固定的路线前进，玩家无法在场景中的任意方向移动。不过游戏中同样会以多种镜头角度增强视觉美感。

本作发生的时间段虽然与家用机版相同，但是剧情并不一样。故事讲述王子在 Azad 的冒险期间发现自己的多个堂兄弟神秘失踪，罪魁祸首是强大的火妖，传说只有身上流淌着王者之血的孤胆英雄才能消灭火妖。火妖得知这个传说后，消灭了所有皇族血脉。玩家扮演的王子在女性精灵 Helem 的帮助下，使用其操纵时空的能力展开冒险。Helem 在游戏中以萤火虫的形态在前方引路，并且照亮重要物品引起玩家的注意。获得了操纵流沙的能力后，可以将 Helem 当指针使用，想要控制哪个目标，只要将 Helem 移动到该目标处即可。可以将流沙的流动速度放慢，使其固化，成为一个垫脚处或者可用手抓住摇摆跳跃的辅助点。而如果将流沙速度变快，可以成为武器射伤敌人，或者在脚底的流沙喷射助推下使自己抵达高处。这种能力也可以用于将敌人的速度放慢或者躲避陷阱。

游戏中的喷泉就是玩家恢复体力的地方，同时也是自动保存游戏进度的检查点，还可以用于提升能力与 HP。在关卡中会收集到万能药，除了可以恢复 HP 外，还可以提升攻击力。每当通过一个地图或关卡，就会记录获得的万能药数量、使用时间倒流功能的次数以及通关时间等数值。每个关卡能时间倒流的次数有限。

本作的战斗系统直接明了，□键为砍杀，如果掌握好时机，可以发动连续攻击。○为防守，移动中按此键为躲避。按 × 键跳跃到敌人头顶上，然后再按○键即可将其抓住并向前方投掷。L/R 键为控制流沙。

［文：阳光成员 清国清城］


■前方发光处需要玩家特别注意。


■用多种视点表现的动作场面让人感觉不到这只是一个 2.5D的游戏。


■将脚底沙洞中流沙的喷速加快便可腾空而起。


■战斗部分较为简单，不过也有不少连续技可用。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年3月29日～2010年4月4日

1 NEW 世界树迷宫III 星海的来访者 NDS

世界树の迷宮III 星海の来訪者

■ Atlus ■ 2010年4月1日发售■角色扮演■ 5980日元



游戏保持了系列一贯的高难度，除了挑战不断的迷宫探索，新增的“航海模式”也提供了一种全新的玩法，在丰富收集要素的同时，为多人联机游戏创造了条件。角色育成方面，“副职业系统”的引入让玩家在队伍职业搭配上更加讲究，从而衍生出更多的战术选择。

本周：**87 765** 套　累计：**87 765** 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 2	北斗无双 北斗无双	■ 2010年3月25日发售 ■ Koei ■动作	◆本周 71629套 ◆累计 456924套	PS3

3 NEW 职棒魂 2010 PS3

プロ野球スピリッツ 2010

■ Konami ■ 2010年4月1日发售■体育■ 7980日元



本作最大的卖点就是加入了2010年日本棒球新赛季的选手和俱乐部数据，在不同的模式中，玩家既能扮演一名选手，也能扮演教练参与到各场比赛中，充分体验到能力培养和战术运用的重要性。家用机版与掌机版相比的优势在于支持联网对战，以及对应游戏内容的不定期更新。

本周：**57 136** 套　累计：**57 136** 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 4	职棒魂 2010 プロ野球スピリッツ 2010	■ 2010年4月1日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 50726套 ◆累计 50726套	PSP
↓ 5	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009年12月3日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 42415套 ◆累计 3478704套	Wii
↓ 6	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009年6月18日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 35551套 ◆累计 3067538套	NDS
↓ 7	如龙4 传说的继承者 龙が如く4 传说を继ぐもの	■ 2010年3月18日发售 ■ SEGA ■动作冒险	◆本周 33936套 ◆累计 501095套	PS3
↓ 8	口袋妖怪突击队 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の轨迹	■ 2010年3月6日发售 ■ Nintendo ■动作冒险	◆本周 33510套 ◆累计 360178套	NDS

9 NEW 死或生 天堂 PSP

DEAD OR ALIVE Paradise

■ Koei Tecmo ■ 2010年4月2日发售■体育■ 4980日元



以“清凉美女”为卖点的本作在掌机上的表现大不如前，最主要的原因就是粗糙的游戏画面几乎让玩家没有心情去欣赏众多美女的卖力演出。为了讨好心仪的对象，反复挑战趣味性偏低的迷你游戏会让人感觉很枯燥，当然最让人郁闷的还是好感度提升后并不会触发什么有趣的事件……

本周：**32 271** 套　累计：**32 271** 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 10	职棒魂 2010 プロ野球スピリッツ 2010	■ 2010年4月1日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 21002套 ◆累计 21002套	PS2

本周上榜的新作数量和上周相比有明显的减少，其中位列第一的《世界树迷宫III》首周销量高于前作的6.9万，而随着今后制作小组对游戏细节的不断完善，后续作品相信还能取得更加不错的成绩。三平台同时发售的《职棒魂2010》算是日本本土的特色游戏，虽然PS3和PS2版的首周销量都较前作有大幅下降，但三个平台的累计销量还是高于前作，从一个侧面反映出系列核心玩家向PSP平台转移的现状。

2010年4月5日～2010年4月11日

1 上周5位 新超级马里奥兄弟 Wii Wii

New スーパーマリオブラザーズ Wii

■ Nintendo ■ 2009年12月3日发售■动作■ 5800日元



招牌角色，简单操作和数量繁多的关卡成为了本作持续热销的原因，在日本发售4个月后便突破了350万的销量。如果玩家嫌单人游戏难度太高，大可以尝试多人协作模式，不过就算如此也不能掉以轻心，毕竟角色间能互相影响的设定偶尔还是会造成一些无法预料的悲剧。

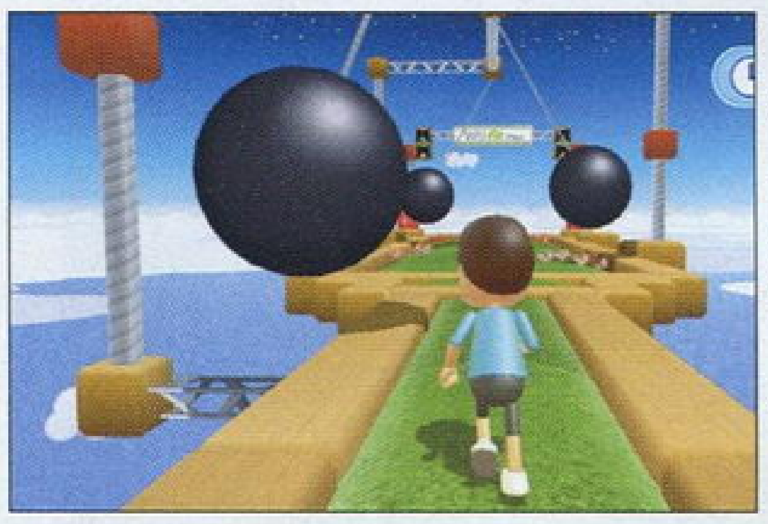
本周：**37 244** 套　累计：**3 515 948** 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
→ 2	北斗无双 北斗无双	■ 2010年3月25日发售 ■ Koei ■动作	◆本周 34262套 ◆累计 491186套	PS3
↑ 3	职棒魂 2010 プロ野球スピリッツ 2010	■ 2010年4月1日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 31127套 ◆累计 81853套	PSP
↓ 4	职棒魂 2010 プロ野球スピリッツ 2010	■ 2010年4月1日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 30624套 ◆累计 87760套	PS3
↑ 5	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009年6月18日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 22563套 ◆累计 3090101套	NDS
↑ 6	口袋妖怪突击队 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の轨迹	■ 2010年3月6日发售 ■ Nintendo ■动作冒险	◆本周 20359套 ◆累计 380537套	NDS
↓ 7	世界树迷宫III 星海的来访者 世界树の迷宫III 星海の来访者	■ 2010年4月1日发售 ■ Atlus ■角色扮演	◆本周 19257套 ◆累计 107022套	NDS
↓ 8	如龙4 传说的继承者 龙が如く4 传说を继ぐもの	■ 2010年3月18日发售 ■ SEGA ■动作冒险	◆本周 17788套 ◆累计 518883套	PS3

9 NEW Wii Fit Plus Wii

Wii フィット プラス

■ Nintendo ■ 2009年10月1日发售■体育■ 2000日元



作为掀起家用机健身热潮的全新续作，游戏中除了保留前作颇受好评的多种健身运动，还对健身计划的合理性进行了调整，以保证更多的玩家能够在游戏的同时取得更好的锻炼效果。支持宠物共同游玩的设定很有新意，这也在一定程度上满足了爱心人士们的要求，想不受欢迎都难。

本周：**15 380** 套　累计：**1 814 622** 套

10 NEW 怪物猎人 携带版 2nd G 再廉价版 PSP

モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

■ Capcom ■ 2009年12月24日发售■动作■ 2100日元



或许是“《怪物猎人》系列”的吸金能力太强，所以就连我们熟悉的“廉价版”都能推出第二版，让很多同类游戏望尘莫及。新的廉价版在内容上没有变化，但是价格无疑再创新低，在保证销量持续增长的同时，也为系列带来了更多的新用户，真是太佩服厂家的商业头脑了。

本周：**11 240** 套　累计：**867 531** 套

在每年快临近暑假前都会出现游戏淡季，本期的榜单也正好说明了这一点：上榜的十款游戏中不但没有一款新作，就连销量位居榜首的《新超级马里奥兄弟 Wii》也只有不到4万的周销量，而前50位统计的游戏中，《尤迪的工作室》作为惟一一款新作，周销量却仅有9000套。硬件方面，本周NDS系的主机在日本本土正式突破3000万台的销量，从初代主机公布到现在共耗费了5年零4个月的时间。

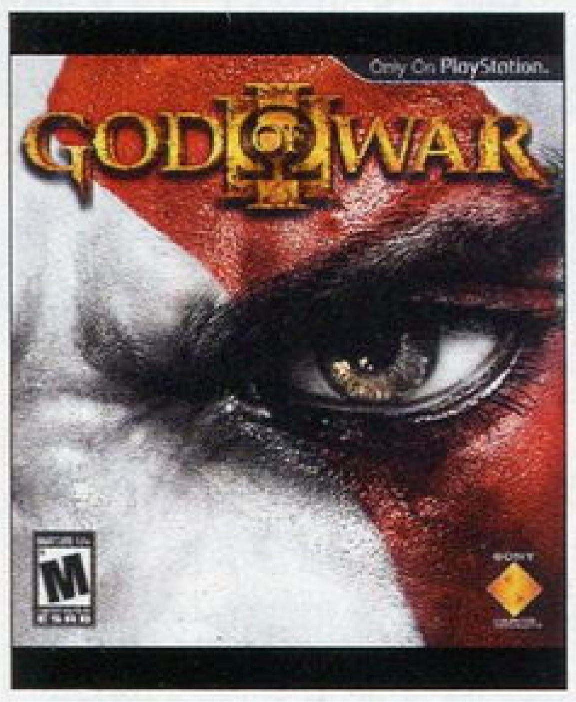
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 3 月 28 日～2010 年 4 月 3 日

1 口袋妖怪 心之金・魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version
■Nintendo ■2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：1 ◆本周 196791 套 ◆累计 1631559 套 NDS



2 战神III God of War III PS3
■SCE ■2010 年 3 月 16 日发售■动作■上周排位：2

由于系列前两作打下了坚实的群众基础，所以本作自然也成为了 PS3 上最受关注的第一方软件，发售 2 周后就突破了百万销量。游戏的故事仍然围绕奎托斯和希腊众神的争斗展开，庞大的场景，魄力十足的 BOSS 战随时能牢牢地抓住你的眼球，是每一名 PS3 玩家都应该体验的经典之作。

本周：115 908 套　累计：1 125 086 套

3 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：7 ◆本周 96932 套 ◆累计 6183943 套 Wii

4 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 83784 套 ◆累计 4972816 套 Wii

5 战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2
■EA ■2010 年 3 月 2 日发售 ■主视角射击■上周排位：3 ◆本周 78444 套 ◆累计 1193953 套 X360

6 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：– ◆本周 56937 套 ◆累计 7001702 套 X360

7 最终幻想 X III Final Fantasy XIII
■Square Enix ■2010 年 3 月 9 日发售 ■角色扮演■上周排位：6 ◆本周 54604 套 ◆累计 884264 套 PS3

8 跳舞吧 Just Dance
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■音乐■上周排位：– ◆本周 48199 套 ◆累计 944409 套 Wii

9 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：– ◆本周 47748 套 ◆累计 3925235 套 PS3

10 最终幻想 X III Final Fantasy XIII
■Square Enix ■2010 年 3 月 9 日发售 ■角色扮演■上周排位：8 ◆本周 47122 套 ◆累计 660542 套 X360

2010 年 4 月 4 日～2010 年 4 月 10 日

1 口袋妖怪 心之金・魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version
■Nintendo ■2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：1 ◆本周 143428 套 ◆累计 1774987 套 NDS

2 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：4 ◆本周 112005 套 ◆累计 5084821 套 Wii

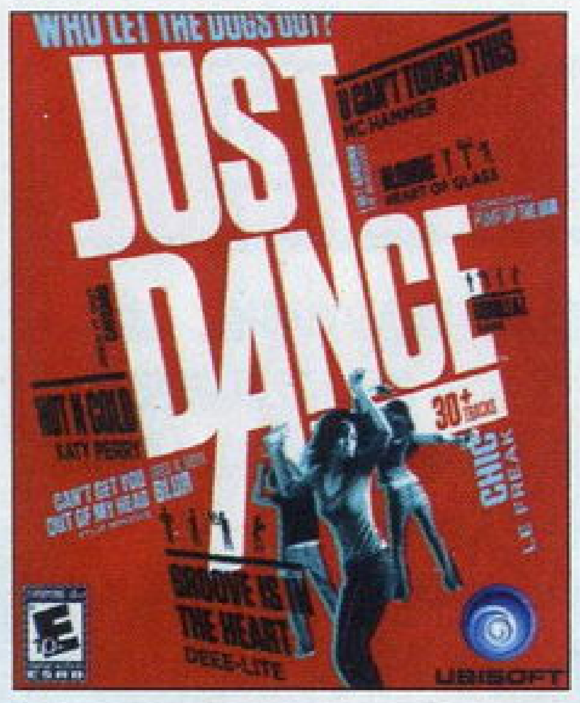
3 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：3 ◆本周 99234 套 ◆累计 6283177 套 Wii

4 战神III God of War III
■SCE ■2010 年 3 月 16 日发售 ■动作■上周排位：2 ◆本周 95325 套 ◆累计 1220411 套 PS3

5 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：6 ◆本周 72915 套 ◆累计 7074617 套 X360

6 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 64272 套 ◆累计 6166055 套 Wii

7 刺客信条 II Assassin's Creed II
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 56054 套 ◆累计 1533587 套 PS3



8 跳舞吧 Just Dance Wii
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售■音乐■上周排位：8

本作的成功估计连育碧自己都始料未及，当然这也告诉我们"选择一款游戏正确的发售时间"是多么有必要的一件事情。游戏的玩法和音乐游戏类似，玩家可以根据歌曲的节奏和画面中的提示跳出个性十足的舞蹈，尤其是在聚会文化深入人心的欧美地区很受非核心玩家的欢迎。

本周：55 849 套　累计：1 000 258 套

9 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：9 ◆本周 53732 套 ◆累计 3978967 套 PS3

10 战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2
■EA ■2010 年 3 月 2 日发售 ■主视角射击■上周排位：5 ◆本周 53025 套 ◆累计 1246978 套 X360

新作打榜

近两周日本和欧美市场都几乎没有新作发售，前 50 名内的大多数游戏也都是发售有半年以上时间的老作品，所以各位玩家如果想在最近找一款适合自己的新作，可能就要大失所望了。欧美方面比较让人意外的是 PS2 游戏《樱花大战Ⅴ 再见吾爱》的推出，虽然距离本作日版发售已经过了 5 年多的时间，但系列的死忠们还是不改一如既往的支持，首周销量约为 21000 套。

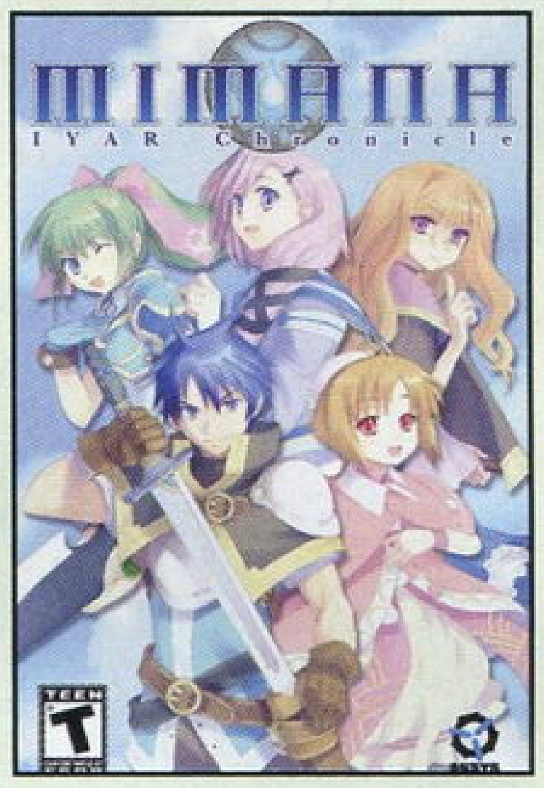
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 3 月 29 日～2010 年 4 月 4 日			
12	NDS	HUDSON×GReeeeN Live DeeeeS	2010.4.1
15	NDS	模特时尚甄选会	2010.4.1
20	PSP	咲 saki 携带版	2010.3.25
32	PS3	胜利赛马世界 2010	2010.4.2
42	NDS	宠物商店物语 DS2	2010.4.1
2010 年 4 月 5 日～2010 年 4 月 11 日			
23	NDS	职业棒球 家庭竞技场 DS 2010	2010.3.25
26	X360	混沌思绪 Love Chu ☆ Chu	2010.3.25
35	PSP	普利尼 2 特攻游戏	2010.3.25
47	PSP	维他命 Z 革命	2010.3.25
49	NDS	学生会的一己之见 DS 化的学生会	2010.3.25

游戏顾名思义就是让玩家扮演一名杂志的专属模特，在体验原创故事的过程中，还要通过每个月杂志的主题来调整自己的着装风格并参加竞选，最后再通过优胜后获得的点数来购买新的服装，以具备参加更多特别演出的权利。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 3 月 28 日～2010 年 4 月 3 日			
24	PS2	樱花大战Ⅴ 再见吾爱	2010.3.30
32	PS3	使命召唤 战火世界	2008.11.10
39	PSP	伊加传说 水之魔石	2010.3.30
41	Wii	汽车总动员	2006.11.16
45	NDS	俺自己制造	2010.3.28
2010 年 4 月 4 日～2010 年 4 月 10 日			
13	X360	极限竞速 3	2009.10.27
19	PS3	小小大星球	2008.10.28
29	PS3	辐射 3	2008.10.28
41	X360	辐射 3	2008.10.28
44	PS3	魔界战记 3	2008.8.26

游戏的人设和过场动画是比较能吸引玩家的地方，战斗系统则有点类似于 2D 横版过关游戏，玩家可以操作角色在场地中移动，同伴则按照预先设定的战术进行攻击。冗长的对话、设计粗糙的迷宫是游戏最大的败笔。

2010 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	3 月 29 日～4 月 4 日	4 月 5 日～4 月 11 日
1	PSP	858 763 台	37 445 台	29 766 台
2	Wii	642 918 台	30 938 台	25 345 台
3	PS3	606 433 台	38 877 台	28 973 台
4	NDSi LL	439 986 台	21 583 台	19 372 台
5	NDSi	372 735 台	15 526 台	13 738 台
6	NDSL	91 600 台	4 110 台	3 349 台
7	X360	53 182 台	2 676 台	3 218 台
8	PS2	32 076 台	1 815 台	1 425 台
9	PSP go	27 448 台	1 803 台	1 826 台

2010 HARDWARE 美国主机销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3 月 28 日～4 月 3 日	4 月 4 日～4 月 10 日
1	PS2	52 013 706 台	15 582 台	15 045 台
2	NDS	46 424 043 台	235 643 台	175 986 台
3	Wii	32 875 285 台	127 773 台	118 294 台
4	X360	22 790 473 台	89 797 台	82 804 台
5	PSP	19 281 830 台	26 491 台	23 365 台
6	PS3	13 622 570 台	94 615 台	80 483 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量



本期“黄金眼”21分作品集体爆发，数量有不少。其实对于这种二线甚至三线作品，关键还是要看玩家自己的耐性和心态。这些作品大多都是可以一玩的，如果深入玩玩，很可能产生“日久生情”。比如由SE生出的丑女《尼尔》，初看之下简陋到家，令人耻笑。不过经过一个多小时边玩边骂后，游戏玩着玩着居然让人有通关的想法。所以请大家以积极的心态对待游戏吧。

最近发售游戏的多视角评价

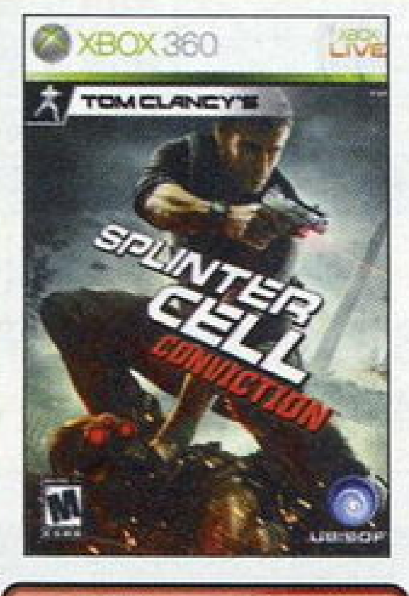
GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×1　热血推荐×1

分裂细胞 断罪



热血推荐

推荐玩家人群

●动作射击＋美剧《24》FANS。●身边有朋友与自己游戏水平相当的玩家。●合作游戏爱好者。

总分 26

Gouki

多次的延期换来的是在系统上的大幅更新，而且游戏的前一小时给人的感觉相当不错，强化各种动作要素以及全新的M&E系统让我们看到了费舍尔这个落难特工体内潜藏的爆发力。游戏的剧情谈不上精彩，但绝对十分紧凑，各个关卡之间的切换交待也比历代要好，只是剧情动画部分仍无法用“精彩”来形容，仿佛Ubi已经默认了我们习惯接受这种低成本电视剧的对白及镜头设计。敌人AI的表现有惊喜，至少可以用“合理”来形容敌人们的即时反应，而且同一场景的敌人配置会出现随机变化，增加了耐玩度。一如既往地没有BOSS战——对这个系列来说已经算不上什么缺憾了，而且这对于势单力孤的玩家来说也不是什么坏事，只是“无限手枪子弹”这个设定让人有点弄不明白。除了一个比较充实的剧情模式之外，合作的故事模式居然是全新的，这的确很难得，长度也令人满意，合作潜入似乎是大势所趋？另外同样可以选择单打或合作的HUNTER和LAST STAND模式也为游戏增色不少。



ACE 飞行员

本作给我两大惊喜，其一是头1小时的单机过程，各方面表现都展现出超大作应有的素质，其二就是游戏在配乐方面比以往更精彩，部分配乐堪比好莱坞一线大片。然而略显平直的游戏节奏令我们的游戏情绪始终无法再进一步得到提升，此刻不免对UBI流水线式的游戏表示叹息。很遗憾，我们没有见到本作制造出翻天覆地的进化。好在本作拥有厚道的连线合作等扩展模式，不但关卡完全独立，而且流程也比较长，双人合作可领略到游戏更多的变数，但在“配合”这一主题上强调得不够深刻。

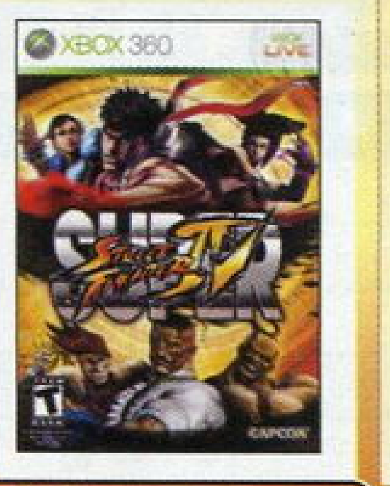
Nai

这次的分裂细胞终于将特工体验的“核心”抓住了。身处暗中缓缓移动，如鬼神般闪现夺命。耳畔敌人惊恐的咒骂、山姆自己的点睛独白、攀爬纵跃的酣畅淋漓、出手夺命时的无情迅捷，把特工的心理带入感推向了新境界。关卡设计毅然选择“单线立体”的原则，给玩家自由的同时又不失对节奏的控制。对白和过场演出十分精彩，画面用心、艺术气息浓郁，一部分音乐极具感染力。缺点：剧情稍显苍白，画面时而帧数不足，与环境互动的乐趣远远不及某同类型日系大作。

■潜伏多年，大叔第5次成为全场焦点。

■X360■DVD-ROM■Ubisoft■SPLINTER CELL CONVICTION■动作射击■2010年4月13日■1～2人■无对应周边

超级街头霸王IV



推荐玩家人群

●只要是街霸就无条件支持的有爱者。●善于实践与发现的研究者。●不畏惧挑战的求道者。

黄金珍藏

总分 27

胜负师

加个SUPER就真的“超级”了，这可能是不少玩家都曾怀疑过的，但老卡这次可没有让我们失望。在原有基础上又增加了10个新角色几乎让本作成为了全系列的大聚会，新奥义也是人人有份，模式的丰富程度又超出了想象，挑战难度可谓更上一层楼，绝对能让FANS有巨大的满足感。

纱迦

虽说是个大家习以为常的卡氏加强版，不过单就新增的内容而言，的确是历代《街霸》加强版之冠。新角色、新模式的加入让人有玩不完的感觉，旧有角色的性能也有不小的变化，光是单机内容就可以磨掉玩家一百多小时。有这么多新内容而游戏售价反而更低，不得不说这回老卡实在厚道。

Gouki

本作虽然只是加强版，但诚意十足的新追加要素让本作十分超值。全新风格的界面和原画让游戏的整体艺术风格更上一层楼，赏心悦目。挑战模式的细微调整说明了这个模式之于本作的重要性，哪怕只是单练这个模式对于不少玩家来说就够有挑战性和乐趣的了。向街机的逆移植说明平衡性控制得依然到位。

■更好更强更便宜。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■Capcom■SUPER STREET FIGHTER Ⅳ■格斗■2010年4月28日■1～2人■无对应周边

伊苏 法尔加纳的誓言



推荐玩家人群

●追求全语音的声优饭。●未曾体验过PC版原作的玩家。●日式动作角色扮演游戏的死忠。

总分 23

晴天

游戏的原型是2005年推出的“《伊苏》系列”作品，当时因为引入了二段跳、回旋跳等新要素，受到了不少FANS的高评价，而这些都被PSP移植版保留了下来。如果你曾经玩过原版，重新配音的主线事件也无疑是一大看点，而“BOSS RUSH模式”的加入则让游戏更具挑战性。

脆薯条

本作虽然是PC版的移植，不过Falcom还算是有点诚意。PSP版中追加了许多新要素，让游戏人性化了不少，例如可以随时欣赏CG、全程语音、记录继承等等，这样也方便了玩家挑战更高的难度。操作上的改进也非常明显，新加入的爆发模式让高难度下的BOSS战轻松了不少。

九兵卫

这是一款复刻作品的移植，游戏的剧情取自于《伊苏3》，但系统部分却吸收了历代作品的精华，可以说是整个系列中动作性把握得最好的一作。时隔5年被搬到PSP平台，游戏在原有基础上新增全程语音，追加了切换背景音乐的设定，二周目之后还可以开启最高难度，这些都是游戏的亮点所在。

■最强调动作性的《伊苏》

■PSP■UMD■Falcom■イース～フェルガナの誓い～■动作角色扮演■2010年4月22日■1人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

脱狱潜龙 惩罚



推荐玩家人群

●爽快的美式暴力动作游戏FANS。●不介意游戏会遇到明显BUG的玩家。●对大狼狗有爱的玩家。

总分 21

■各样系统的杂烩饭作品。

ACE 飞行员

虽然不算大制作，本作还是作出了自己的特色和突破。主角在本作中变得更像一名机械战警，游戏给了玩家更自由的发挥空间，你可以选择主要以枪来杀敌，也可以选择更野蛮的直接徒手攻击。由于人物建模和动作设计得比较卡通，虽然游戏展现的是主角辛辣的执法，不过看上去更像是流氓打架。

Gouki

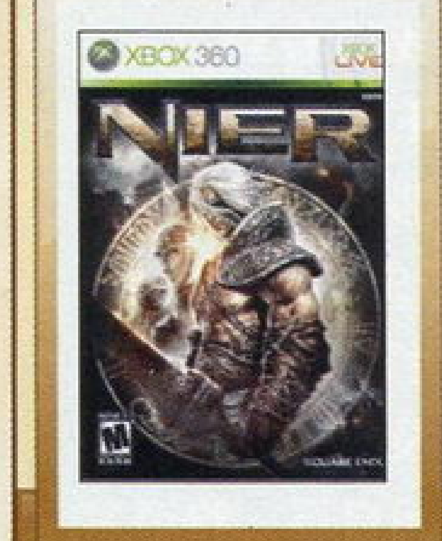
启用新的开发小组，这个系列果然面貌一新，混搭掩体动作射击＋子弹时间＋徒手肉搏＋QTE 终结技，游戏可以说是相当热闹，当然，这类游戏的通病就是样样学样样都不精。狗狗的作用也较前作有很大提升，但是在操作 SHADOW 的时候感觉视角稍微有些变形，头一次玩这种动作游戏有"晕"的感觉。

纱迦

以暴制暴再加上无节制的蹂躏匪徒是游戏力图展现的风格，所以本作强化了肉搏战斗的系统，比如缴械系统、人盾系统等等都让游戏的乐趣得到明显提升，枪战在本作中反而显得没那么重要，操作感也差一些。这是一款每天玩上一大关，感觉就比较良好的宣泄类游戏，喜欢暴力演出的玩家不要错过。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■NBGI/■Dead to Rights：Retribution■动作射击■2010年4月23日■1人■无对应周边

尼尔 完全形态



推荐玩家人群

●已经当爹了的玩家。●不以画面论英雄的玩家。●钟爱穿越式剧情的玩家。

总分 21

■一个大叔拯救爱女的故事。

脆薯条

游戏的画面给人的第一感觉就是个雷，不过当深入之后还是会发现许多耐玩的地方。砍怪时的手感非常僵硬，而且调整视角也相当费劲。不过丰富的收集要素与多种结局设定让玩家有了反复通关的动力，而且游戏的音乐素质之高超出了我的想像。PS3 日版的主人公与其他版本不同，但游戏内容基本一致。

纱迦

和之前的预想差不多，单就游戏内容而言本作可谓相当之惨烈。低劣的技术力让游戏看上去惨不忍睹，深入之后会发现游戏内容也高明不到哪里去。游戏流程缺乏亮点，若不是 BOSS 战还有点意思，真让人昏昏欲睡。剧情是游戏的强项，看完全部结局才算通关。本作注定只能成为小部分人心中的神作。

九兵卫

用传统的眼光来看待本作，游戏的画面、系统以及战斗部分确实是"简陋"，加之迷宫的结构以及任务的形式过于单调，导致很多玩家会半途而废，不过好游戏的 BOSS 战做得还算不错，音乐也比较有个性。撇开这些，本作另类的地方也有不少，包括可以栽培以及钓鱼的农场、结局的设定等等。

■X360■DVD-ROM■Square Enix■ニーア ゲシュタルト■动作角色扮演■2010年4月22日■1人■无对应周边

噩梦骑士 携带版



推荐玩家人群

●能够接受复杂系统的玩家。●追求战斗策略性的玩家。●玩过NDS版的玩家。

总分 21

■吃透游戏系统最重要。

晴天

本作和 NDS 版的最大区别就是追加了更为贴心的"解说模式"，能够让玩家对游戏的基本系统和战术思路有更清晰的了解，不过就算如此游戏的上手难度还是很高。熟悉系统后，游戏战斗的策略性和爽快程度才会慢慢凸显出来，惟一让人诟病的还是按键操作始终没有触控笔操作来得有效且直观。

纱迦

2008 年 NDS 版的移植，不得不说实在是太快了。NDS 版以独特的游戏系统而著称，PSP 版保持了这一风格并发扬光大。PSP 版的片头由名家制作，有一见的价值。新系统台词回顾可以很好地帮助玩家了解剧情，游戏指南任务是对新手的帮助。对于玩惯 NDS 版的人来说新要素少了点儿。

九兵卫

虽然游戏移植自 NDS，但《噩梦骑士》的画面却针对 PSP 的特点重新进行了制作，全新的开场动画让人眼前一亮。很多玩家反映原作难以上手，这次新增的教学任务彻底解决了这一问题，而对话收集也是 PSP 版的新要素之一。当然，本作不同于传统的策略类游戏，玩法还是颇有新意的。

■PSP■UMD■Atlus■ナイツ・イン・ザ・ナイトメア■角色扮演■2010年4月22日■1人■无对应周边

英雄不再 英雄们的乐园



推荐玩家人群

●喜欢黑色幽默的人。●喜欢各种"打架"游戏的玩家。●能忍受各种小BUG的人。

总分 19

■宅男的打打杀杀。

纱迦

从游戏内容来说，本作比 Wii 版要好不少。除了画面 HD 化，新增的要素也比较出彩，也多了不少令人脸红心跳的要素。但是糟糕的移植水平毁了这个游戏，实在无法想像在 2010 年的今天还有读盘如此漫长的游戏。而且游戏 BUG 不少，小到动画中语音延迟，大到成就无法解除，实在令人发指！

Gouki

相较原作画面上的进步还是很明显的，日语语音也比较专业且有带入感。少了体感操作之后可能大部分玩家会相对习惯一些，但是右摇杆的使用频率较高，绝之一击的使用方法也比较单调，所以游戏时间长了右手会很累。另外，PS3 版的血腥暴力程度不如 X360 版，但整体的游戏内容完全一样。

ACE 飞行员

本作虽然画面水平上略有上升，但还是让人无法承认这是一款次时代级别的作品，制作的风格化不能掩盖建模的粗糙和设计上的"拘谨"，视角转换的生硬、主角卡在墙壁和电线杆中间的尴尬、操作的不舒适和读盘的频繁……小成本小规模小把戏不能一而再再而三地来挑战玩家的极限。Wii 真的是它的最佳平台。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■MMV/FeelPlus■NO MORE HEROES 英雄たちの楽園■动作■2010年4月15日■1～2人■无对应周边

冲破火网 巅峰

推荐玩家人群



●不反感射击游戏和下载游戏的所有玩家。●成就犯或奖杯迷。

购买推荐度 ★★★★★

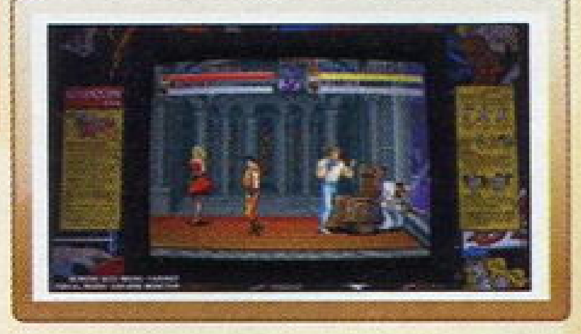
纱迦

本作移植自前几年的街机游戏，画面在下载游戏中算是一流。游戏中玩家将坐在世界上速度最快的战斗机中，除了歼灭敌人，还要不断闪躲敌方火力，玩起来紧张刺激。游戏拥有 20 个以上的关卡，虽然时间不长，但值得反复挑战。游戏可以轻松获取成就和奖杯，X360 版还有独家虚拟人偶奖。

■X360/PS3■SEGA■AFTER BURNER CLIMAXA■800 MSP■射击■1人

快打旋风 双重冲击

推荐玩家人群



●喜欢怀旧的老玩家。●成就犯或奖杯迷

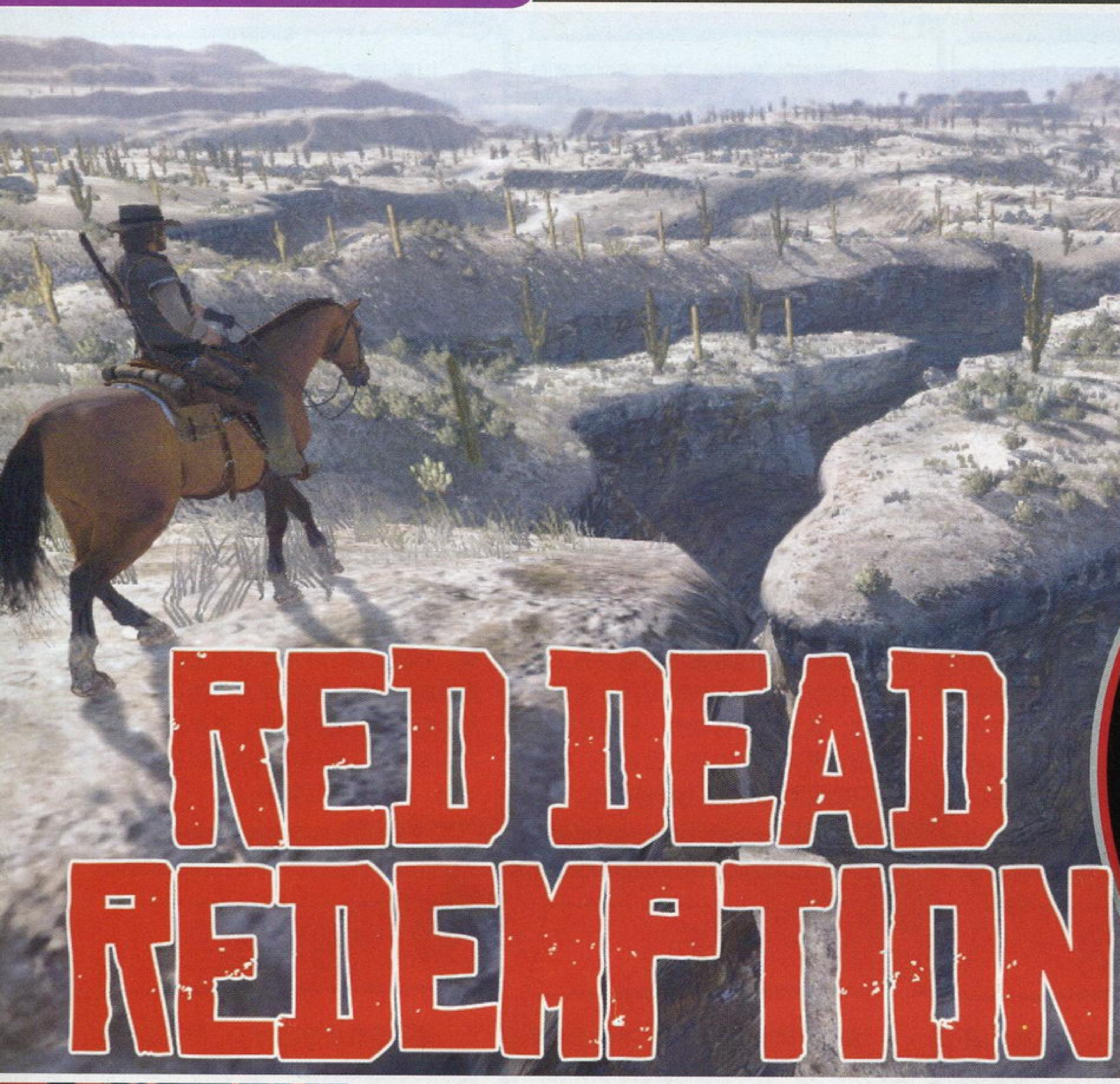
购买推荐度 ★★★

ACE 飞行员

尽管游戏画面仅仅是最简单的优化，尽管本作 10 年前就已经在模拟器上流畅运行，但 Capcom 这次又将游戏的背景音乐进行混音，并且附带了大量当年关于游戏的原画设定稿打包出售。这个下载包括《快打旋风》和《魔剑》两款街机游戏。对于重度老街机玩家来说，下载下来在大电视上玩玩还是能唤醒一些当年的感觉。

■X360/PS3■Capcom■Final Fight：double impact■800 MSP■动作■1～2人

文 ACE飞行员 美编 NINA



RED DEAD REDEMPTION

在我们的超新星探测雷达中出现一颗耀眼的斑点，它就《荒野大救赎》。因为从这款作品中，我们看到了 Rockstar 再次雄起的野心，他们正努力将一个有史以来最写实，最细腻的美国旧西部搬上游戏的舞台。当看到游戏所展现的一幅幅栩栩如生的画面，精彩火爆的枪战场面时，肯定会打动不少玩家的心。然而对于如此庞大的场景，如此众多的元素以及开放式的在线联机模式，在异常兴奋之余，我们不禁要问自己，难道梦幻般的作品即将诞生了吗？现在看起来这款游戏简直是强到极点了，他是那么的独一无二。难怪 Rockstar 创始人山姆 · 豪瑟表示：对我们而言，《荒野大救赎》代表着开放式游戏一个新的里程碑。所以今天我们特地来细数一下《荒野大救赎》的强悍之处。

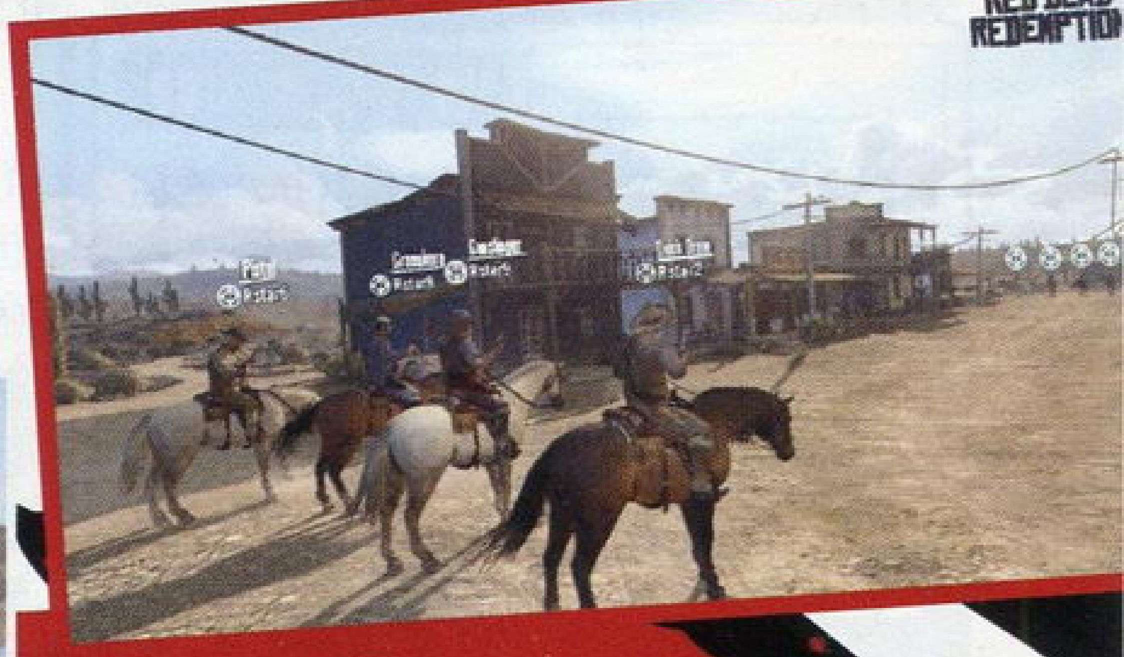
荒野大救赎	Take-Two/Rockstar Games		动作射击
多机种	Red Dead Redemption		美版
	预定2010年5月18日	1～16人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上



时代背景



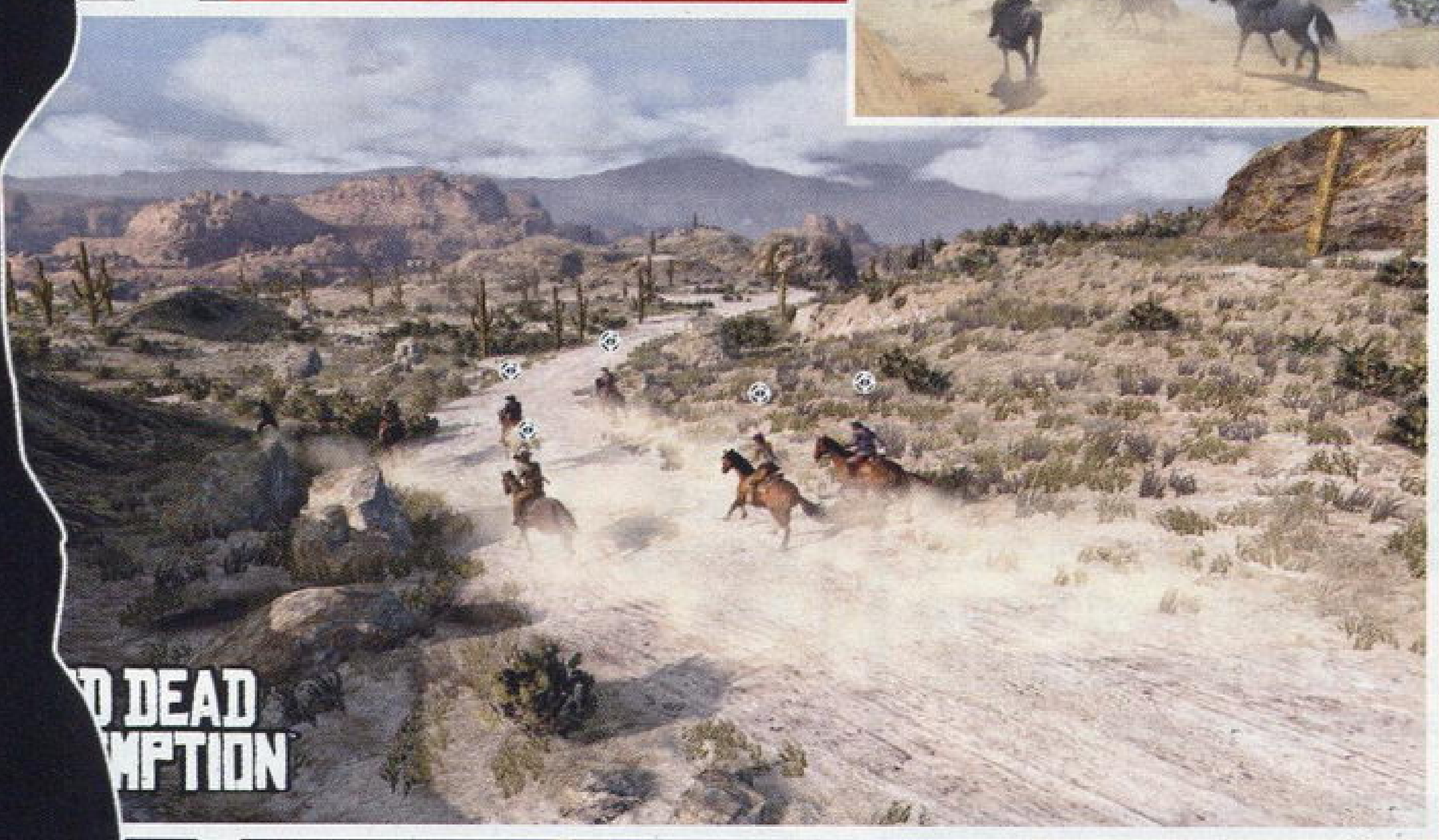
本作时代背景设定在 1900 年左右，美国西部大开发的鼎盛时期。主角约翰 · 马斯顿曾经是一名混迹西部的帮派成员，虽然如今他已经是金盆洗手，不过在联邦政府干探以其家人安危为筹码的胁迫下，马斯顿被迫再次前往无法无天的西部地区，成为了一名法外执行者。他现在的工作就是追击过去帮派的成员比尔 · 威廉森，并且还要维持当地正常的社会秩序。这样一来马斯顿又要和西部社会的三教九流们打交道。这是一个失去了清白和自由的世界，充满着淘金客、匪徒、腐败官吏和大量移民者的危险之地，马斯顿终日生活在枪火之中。在追缉威廉森的过程中，马斯顿还卷入了墨西哥边境大规模的反政府革命中。



▲由玩家组成的帮派之间可随时在游戏中进行对决，场面异常写实。

广袤的地域





《荒野大救赎》拥有一个毫不夸张地可以延伸到数公里远的广阔世界。途径峡谷、沙漠、山峦和河流，并穿越边境，这个世界将全面阐述在边境之地上生活的人们。据悉，游戏中总共由三张主要大地图构成，游戏中拥有成百上千拥有不同性格的角色，有多达 40 种以上的动物。在这里，离完全的“法治社会”还有很长一段距离，连接城镇与城镇之间的荒凉地带充满了各种野兽。玩家可以在地图之间随意游走，期间触发的事件也是千千万万。

©2010 Take-Two All Rights Reserved.Developed by Rockstar Games.

眼花缭乱的游戏方式







▲十多人的马队构成了一幅鲜活的西部画卷。







目前不少玩家把《荒野大救赎》比喻成西部版《GTA Ⅳ》。两者确实在游戏方式上都采用了Rockstar game最擅长开放式进行。然而这次的《荒野大救赎》却将游戏内容和系统上革新了很多。由于是美国旧西部，所以汽车不复存在，这样《GTA Ⅳ》的抢车以及驾驶卖点就需要全部转移。我们兴奋的看到，《荒野大救赎》拥有自己的一套引人入胜的游戏方式。

游戏几乎承载了在老西部片中一切元素，主角马斯顿要干的事情可谓五花八门，比如与人进行一对一的决斗；帮人赶牛放牧；上演英雄救美；户外打猎；酒馆买醉、赌博；作一名赏金猎人等等，这些西部元素在游戏中都将以任务的方式一一呈现。玩家还可以与NPC一同完成一些非常复杂的任务，比如驾驶马车护送他人，直接在马车上与众多骑马前来的劫匪展开枪战，真的比看西部片还来得火爆、直接。

玩家扮演马斯顿如同真的活在西部社会一样，从一个小镇来到另一个小镇，你拥有太多的选择权。你可以选择骑马，也可以选择坐火车，你可以选择单枪匹马，也可以选择加入帮派集体行动。对于那些沿路发生的打砸抢事件，你可以选择当一位正义的维护者，也可以选择袖手旁观。手头上有了钱之后，玩家可以将自己打扮得拉风又帅气，身上的武器可以配最好的，当然还可以搞一匹更强壮的马。你的处事方法和衣着打扮会影响你的名声，和其他人对待你的方式。人们也许会对你非常友好或是找你决斗。

资讯

死亡之眼系统

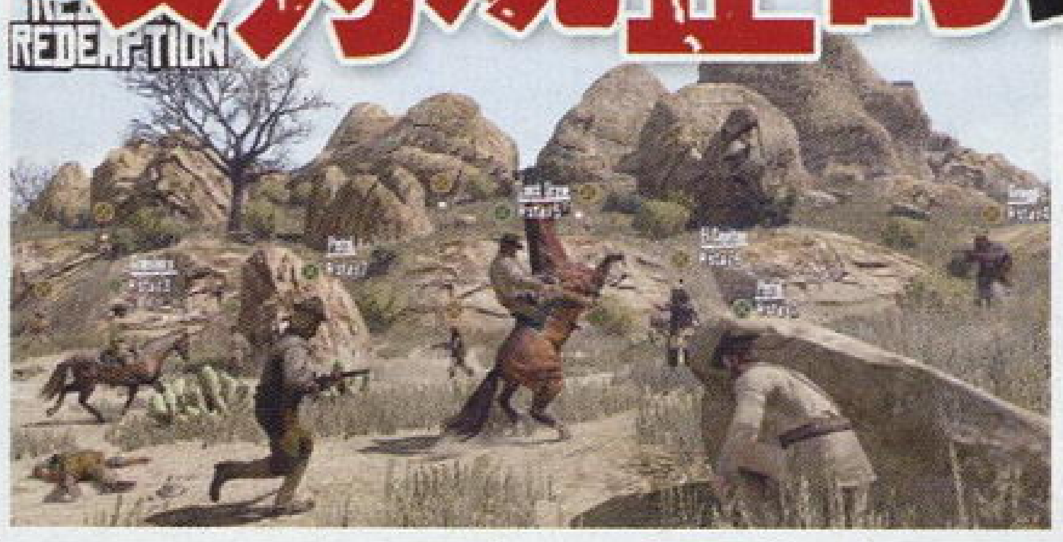
《荒野大救赎》的枪械虽然比较原始，但充满了野性的韵味。当玩家瞄准敌人身体的各部位射击时，敌人会因不同部位的伤害而产生不同的效果。在枪战时，玩家可以躲在掩体后方取得掩护，并以盲射或瞄准方式进行射击。

游戏中的死亡之眼系统可以说是经典"子弹时间"系统的再度进化。它除了让游戏进行速度瞬间减缓，玩家更加游刃有余地瞄准敌人外，死亡之眼还分为三个等级。第一级玩家必须自行瞄准敌人，第二级则可瞄准一名敌人多处要害，第三级则是可以让玩家一次瞄准多名敌人的要害，快速进行射杀。

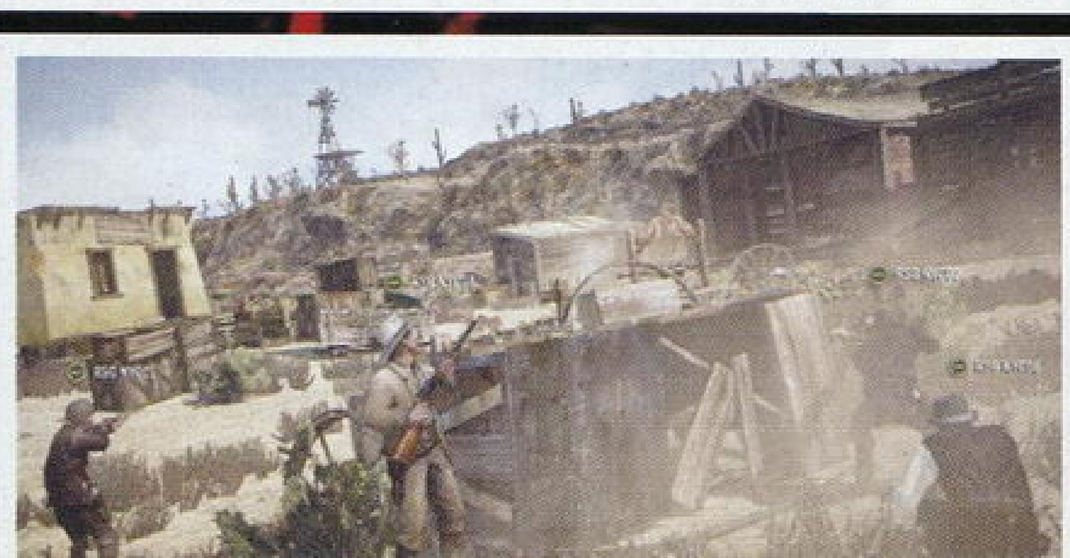
除了枪战外，主角配备的套索也是重要武器。在许多任务之中，不管是缉拿通缉犯还是捕捉野兽，都需要借助套索技能才可以完成。在缉拿通缉犯时，主角可以杀死通缉犯，不过要得到高额赏金，还是要用索套活捉罪犯才行。

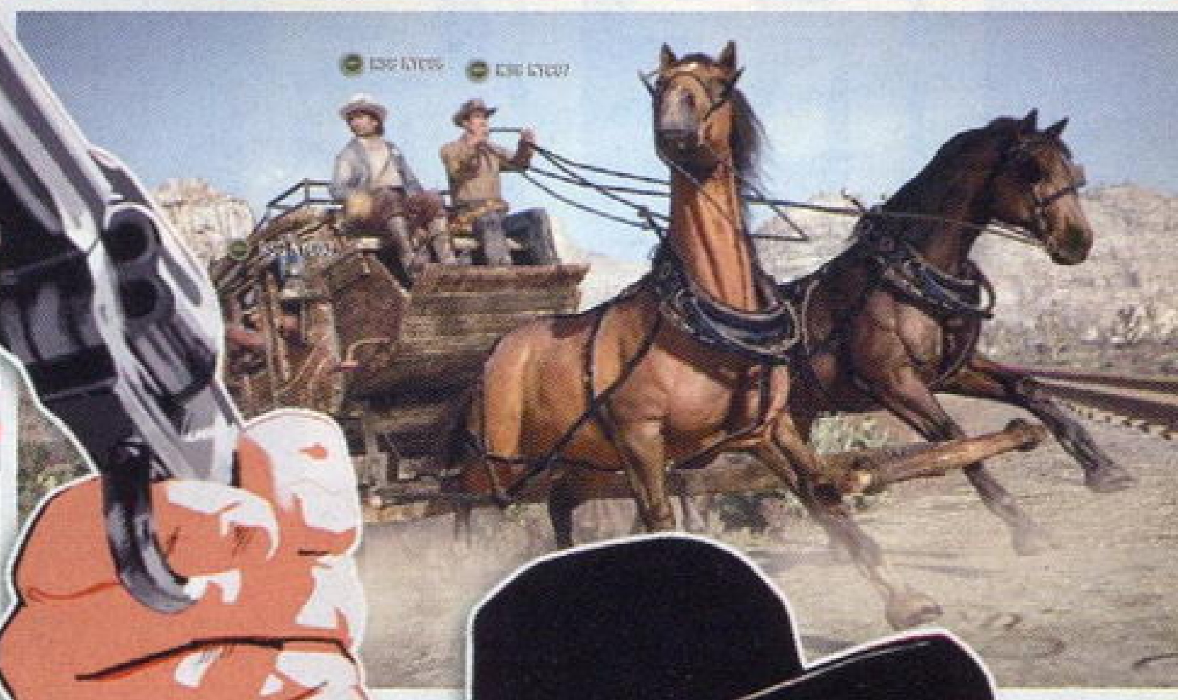


叹为观止的联机模式











本作在多人联机模式上提出了"Free Roam"(随性漫游)的全新概念，所以创立了前所未有的自由度。玩家可以任意寻找在同一区域内的任意玩家，组成最高达8人的团队(同一区域内最大支持16名玩家在线)，与剩下的其他玩家争夺地图上的藏匿点或者进行"环境挑战"的任务。我们可以理解为，你可以同你的朋友约好在哪个小镇酒馆见面，然后一起去打劫其他玩家，或者一起去打猎，或者一起去接一个任务共同去完成。除此之外，游戏还设立大量的较传统的联机模式，比如传统的团队死亡竞赛(8对8)，区域争夺，夺宝，多人大混战等等，虽然听起来这些都是传统的联机模式，不过在Rockstar精心打造和规则调整下新意倍增。你可以设想一下，全场16名造型各异的玩家骑马打仗的热闹情景。最后说一下，本作在线模式拥有等级和经验值设定，等级越高的玩家无论在外形，武器装备，还是马匹等方面都将高人一等。

5月18日，让我们共同期待超新星《荒野大救赎》的到来吧。



充满了速度感的爽快战斗，人气动画中的各种主角机在此集结！

时隔三年，Another Century's Episode 再次降临！

异世纪传说R		NBGI	动作
PS3	Another Century's Episode R		日版
	预定2010年夏	1人	价格：未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

使用原创的剧本与世界观把一个个人气动画串在一起，同时让玩家亲手体验驾驶爱机的瘾，这就是 Another Century's Episode 的魅力所在。早在 PS2 平台上就已经推出过了 3 款作品，相信一定给玩家留下了深刻的印象。其异常魄力的开场片头、令人热血沸腾的主题曲、动画中各种事件的完美还原、以及爽快的战斗等等都让玩家大赞不已。另外，Another Century's Episode 的缩写即为 A.C.E，而 ACE 也是皇牌机师的缩写，所以本系列的另一个名称就是大家所熟悉的“《皇牌机师》系列”了。本作的副标题为 R，即 rebirth，意为在 PS3 上的一次重生！

文 脆薯条　美编 NINA

新参战机体一览

登场作品一览
★《超时空世纪奥卡斯》
《机动战士 Z 高达》
《机动战士高达 逆袭的夏亚》
★《机动战士海盗高达》
《机动战士高达 SEED DESTINY》
《OVER MAN（归乡战士）》
★《全金属狂潮》
★《反叛的鲁鲁修 R2》
★《创圣的大天使》
★《超时空要塞 ZERO》
★《超时空要塞 F》

带“★”号的为初次参战本系列的作品，而《机动战士高达逆袭的夏亚》中确认了只有 ν 高达登场。

《异世纪传说 R》中新参战的作品占了一半左右，都是人气动画中的主角机。像《超时空要塞 F》与《反叛的鲁鲁修》中的两台主角机体应该在游戏中有着颇高的性能，动画中的标志性必杀技也能在游戏中看见，果然是一部作品参战与否就直接决定了玩家买不买游戏。

© 贺东招二・四季童子／ミスリル© 贺东招二・四季童子／阵代高校生徒会 ©SUNRISE・BV・WOWOW ©SUNRISE／PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006–2008 CLAMP © 创通・サンライズ © 创通・サンライズ・每日放送 ©1983 ビックウエスト・TMS ©2002 ビックウエスト ©2004 河森正治・サテライト／Project AQUARION ©2007 ビックウエスト／マクロスF制作委员会・MBS

让你们见识一下海盗的作战方式





海盗高达X1改

From《机动战士海盗高达》 1994年连载漫画



《机动战士 海盗高达》与《机动战士高达 F91》有着极深的渊源，海盗高达 X1 改的驾驶员实际上就是高达 F91 的驾驶员西布克。标志性的骷髅标记与背部的巨大十字推进器让这部高达从外观上看非常异样。在游戏中，海盗高达的机动性明显会比其他高达高很多。

机械天使阿克艾里昂





From《创圣的大天使》 2005年放映动画

《创圣的大天使》独特的世界观吸引了很多人，而动画中最吸引人的要数由三个从海底遗迹挖出的 Vector Machine 合体而成的机械天使阿克艾里昂了。由于必须让驾驶员与机械产生共鸣才能合体成功，所以三台 Vector Machine 的驾驶员都是有着纯洁灵魂的少男少女。合体后的机械天使阿克艾里昂非常强大，其著名招式“无限拳”以及“嫉妒变性剑”相信在游戏中一定是个亮点。

魄力十足的无限拳

▲阿克艾里昂的手臂会无限延伸，可以能把敌人一拳从地球打到月球，可见其胳膊有多长……



兰斯洛特·克罗斯塔

From《反叛的鲁鲁修 R2》 2008年放映动画



兰斯洛特 · 克罗斯塔的名字是取自亚瑟王手下最强的圆桌骑士兰斯洛特之名，当然玩家不用担心其性能问题，此机体在游戏中必定是一个狠角色。兰斯洛特是动画中主角鲁鲁修的青梅竹马（其实是损友）、兼人生中最大的对手枢木朱雀的爱机，优秀的驾驶员加上性能出色的机体，这样的组合无愧于最强圆桌骑士之名。



▲面对敌人的量产机，兰斯洛特毫不畏惧。

舞台依然是异世界！

本作的世界观焕然一新，游戏的舞台在一个与地球相似的行星艾利亚上展开，而艾利亚上的文明与地球相似。虽然目前登场的敌方势力并不清楚，但艾利亚与地球之间必定有着一定的联系。要我说，艾利亚或许是敌人的老巢也说不定。





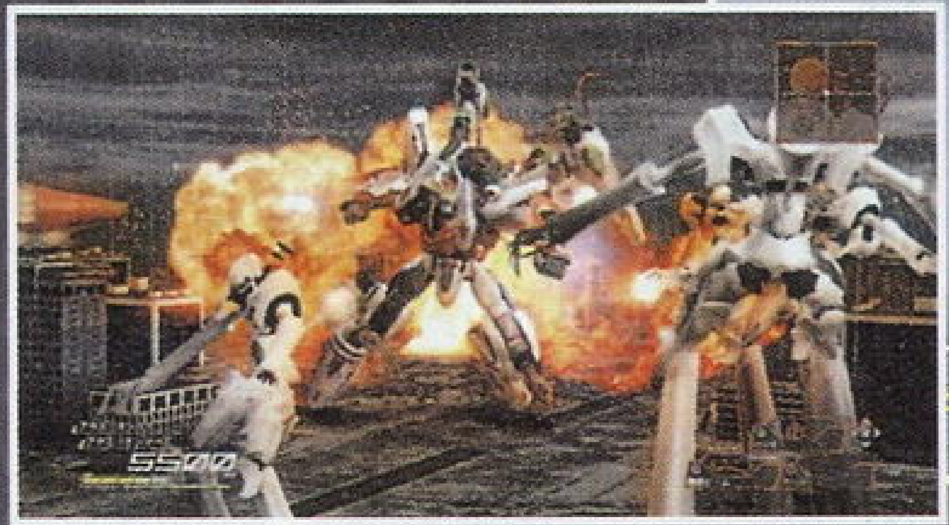
▲可以看见行星艾利亚上存在着高度文明，而这种文明似乎还和地球类似。

◀兰斯洛特的速度与回旋性能想必是游戏中数一数二的。

第七骑士的战斗英姿







ARX-7 阿巴雷斯特

From《全金属狂潮》2002年放映动画





▶除了面罩前的军刀外，阿巴雷斯特还有一把口径 57mm 的霰弹枪。





阿巴雷斯特本身搭载了一种叫做“λ-DRIVER”系统（LAMBDA DRIVER）的装置，拥有将驾驶员的意念能量转换为物理能量的能力，而实际效果就是让机体拥有超强的破坏力，而且可以使用类似气壁的保护层来阻挡敌人的攻击。在动画中的最后一集，阿巴雷斯特由于驾驶员相良宗介的高度集中力自动开启了这个能力。

VF-0A

From《超时空要塞 ZERO》2002年放映动画



VF-0 是可变战机，通称“瓦尔基里”（バルキリー）的实验机型，由于当时的条件所限，VF-0 属于临时东拼西凑的产物。VF-0 的开发代号为“凤凰”，一共有 5 个不同的衍生型号。VF-0A 在官方的记录中一共生产了 24 架，但大多在与 SV-51 的作战中损毁。游戏中的 VF-0A 性能应该不怎么出众，或许是以纪念的意义在本作中登场吧。

王者盖纳



From《归乡战士》2002年放映动画



《归乡战士》怪异的机体设定在高达之父富野由悠季的作品中独树一帜，主要战斗机械 overman 的特殊技能异常丰富。盗取、迷幻、听取敌人心声等等，技能真的是五花八门。而主角机王者盖纳更是能穿着特殊外套，这样一来就有更多的 overskill。还能使用冰冻、加速等技能，游戏中绝对的强者。



VF-0A 在空中华丽的舞动



▶ VF-0A 在大气层中的表现还是非常优秀的，导弹、镭射机枪与机枪都配备齐全。



对战游戏的冠军



▶王者盖纳的武器非常有特色，而且大多都比较隐蔽。



奥卡斯



From《超时空世纪奥卡斯》1983年放映动画

这部作品对我们来说已经有点老了，相信各位可能都没有听说过。《超时空世纪奥卡斯》是“《超时空》系列”的第二作（第一作就是《超时空要塞》），所以主角机奥斯卡在外形上与 VF 战机非常相似，而且可以变成 4 种不同形态。奥斯卡装备了各种丰富的武器，在火力上更要比 VF 战机强上几个档次。





▶由于是一个系列，所以奥卡斯在变形后和 VF-0A 非常相似。





▲S.M.S 的装备与技术都要比统合军更为优秀，在游戏中 Macross Quarter 非常可能作为隐藏机体登场。

VF-25 弥赛亚





From《超时空要塞 F》

2008 年放映动画

VF-25 是时代的救世主吗？

VF-25 的性能异常出众，而且可以使用超级背包、装甲背包等等，另外可别忘了还能搭载异常强大的反应弹。而“弥赛亚”（メサイア、Messiah）的意思是从圣经中得来的，意为“末日来临时的救世主”，也可以当做是 VF-25 系列的爱称。漫天的导弹乱舞配合响彻宇宙的美妙歌声，在游戏中必定是个大亮点。

命运高达





From《机动战士高达 SEED DESTINY》

2004 年放映动画





▲命运高达的右手在游戏中必将是一大亮点所在。

命运高达的武器装备大多是近战类，包括实体剑、光束刀以及标志性武器“闪光掌”。可以确定的是必杀“闪光掌”在游戏中将拥有秒杀性的威力。巨大的翅膀也意味着机体在加速时的“G”重力非常大。

Z 高达



From《机动战士 Z 高达》

1985 年放映动画

星辰的鼓动是爱

Z 高达想必大家都非常熟悉，这是一部可以感受 NEW TYPE 之间情感的机体。最巨魄力的一招就是将光束军刀变成鞭状，配合经典的 BGM 与宿命的对决镜头，看过动画的玩家一定深有感触。机动性高、可变、武器种类丰富，Z 高达可以说是一部非常平均的机体，而且驾驶员卡缪的热血台词在游戏中也是一大看点。







▲宿命的对决，魄力的特写镜头。

震撼十足的开场CG

高质量的片头 CG 欣赏一直以来都是该系列的标志之一，在激昂的歌声中玩家将能看见自己喜爱的机体在空中、陆地以及宇宙中的精彩镜头。







皇牌机师们的集结











再一次重温童年暑假的美妙回忆吧！

文 Nai 美编 木仙





暑假生活是一个人儿时，乃至一生中最轻松甜美的时光。风格清新的《我的暑假》系列"中最有人气之第二作的PSP重制版——《我的暑假 携带版2 谜语姐妹与深海沉船之谜》马上就要在6月24日与玩家见面了。本作在2002年夏天创下累计销量70万的惊人记录！重制版不但包括前作捉昆虫、虫相扑、钓鱼、收集海底王冠等等好玩的要素，更追加了"谜语姐妹"、"迷之小说家"、"新手绘日记"等新角色和新互动。赶快让我们来一探究竟吧！





我的暑假 携带版2 谜语姐妹与深海沉船之谜！	SCEJ	动作冒险
PSP ぼくのなつやすみポータブル 2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！		日版
预定2010年6月24日发售	1人	4980日元
		对应年龄：全年龄

▲和新朋友们在这个暑假里会发生怎样的故事呢？

记忆中，那年夏天的海边……

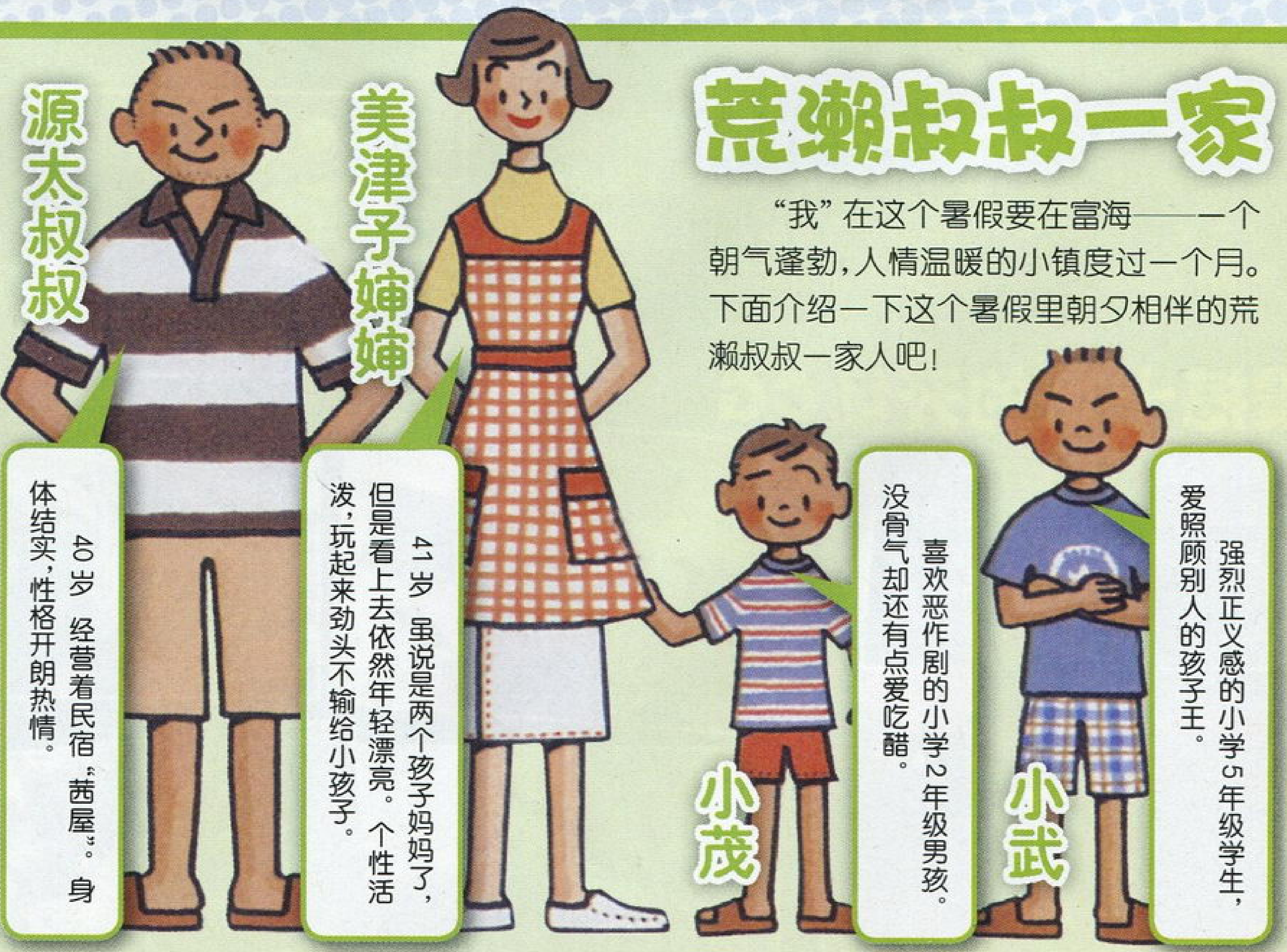


主人公 我

小学三年级男孩，由于妈妈生小宝宝的缘故，这个暑假要在富海的亲戚荒濑家度过。

荒濑叔叔一家

"我"在这个暑假要在富海——一个朝气蓬勃，人情温暖的小镇度过一个月。下面介绍一下这个暑假里朝夕相伴的荒濑叔叔一家人吧！



源太叔叔

40岁 经营着民宿"茜屋"。身体结实，性格开朗热情。

美津子婶婶

41岁 虽说是两个孩子妈妈了，但是看上去依然年轻漂亮。个性活泼，玩起来劲头不输给小孩子。

小茂

喜欢恶作剧的小学2年级男孩。没骨气却还有点爱吃醋。

小武

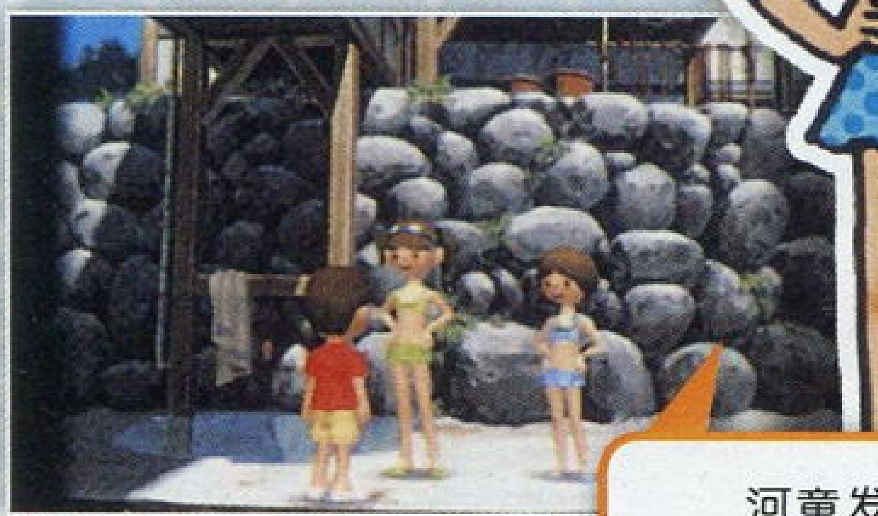
强烈正义感的小学5年级学生，爱照顾别人的孩子王。

©Sony Computer Entertainment Inc.

迷之姐妹登场！

名叫千代子的姐姐和名叫佳子的妹妹，活宝二人组！这次给主人公出了不少谜题。竟然还要让主人公评选二人谁更可爱!？这可如何是好……





▲▼姐妹二人既是朋友又是对手





挑战7道谜题！

▶号称谜语姐妹的二人会提出7道谜题。准备好挑战了么？

巨大沉船中隐藏着什么秘密？



■比 PS2 版可探索的海域更广更深



向着未知进发，冒险是少年的心！





■海底沉船的船身上会有破洞，由此进去的话会发现……





可以前往更广更深的海域，探索失踪已久的沉船，说不定还有保藏！

高自由度手绘日记系统

有红笔符号出现的地方就可以写手绘日记啦

随时随地的手绘日记，大约有故事 280 篇哟，好好把这个暑假的回忆整理成册吧！







昆虫总数 200 种！赶紧加入虫虫格斗大会！



系列经典的小虫大相扑。本作强化了收集系统，图鉴可以继承到 2 周目，看你能不能将图鉴填满呢？





▼收集齐昆虫图鉴是系列的一贯乐趣。不玩不知道，一玩难罢手啊





▶虫虫大相扑其实是一个很有紧张感的小游戏。

迷之小说家——鱼丸姐

（"堇"与"鱼丸"谐音相同）

找不到灵感的新锐小说家，蜗居在本地寻找灵感。主人公可以把自己的"大冒险"事迹讲给鱼丸姐。说不定到最后，鱼丸姐会把这些"光辉事迹"写成一部小说！







咦！我的故事也能写成小说?！

文 纱迦 美编 anubis

戦国 BASARA 3

战国BASARA 3	Capcom	动作
多机种 战国BASARA 3		日版
预定2010年7月29日	1～2人	售价未定
对应机种为PS3、Wii		

随着游戏发售日的临近，我反而越来越摸不清 Capcom 这葫芦里卖的是什么药。早在初次公布时，游戏便已宣告故事发生于信长和秀吉均已离世的年代，这也预示着前两作的出场角色会来个大换血。不过从目前来看除了信长和秀吉之外，其他人气角色倒是基本没少，但不少人都被归入敌方武将之列。按照前两作的惯例，这代表该角色不能使用，只会与玩家为敌。实在是不知道 Capcom 在想什么啊！另外 PS3 版和 Wii 版究竟差多少，官方也一直没给出实际答案，如果 PS3 版仅仅只是高清一点儿的话，那还真是“杯具”啊！

在春日和佐助都成为敌方武将之后，风魔小太郎成了目前硕果仅存的忍者系角色。历史上的风魔小太郎是北条家风魔忍军的首领，在北条军灭亡之后也存在了较长时间，和服部半藏并称日本最有名的两大忍者。



疾風翔懾 风魔小太郎

游戏故事

北条氏政雇来的佣兵。他拥有极其高明的忍术，为人沉默寡言，从来不说一句话。没有人知道其出生、年龄、连名字也只是一个代号，是一个充满谜团的角色。奉北条氏政之命加入东军，目的是复兴北条氏，正在各地展开隐密工作。

武器 忍者刀





风魔小太郎的招式	
固有技 反	当身技。在描绘印记的动作中如果受到攻击，就会瞬间发动大范围的斩击。
固有技 跳	将敌人踢向空中，然后在空中进行追击。按住攻击键的时间长短会影响后续追加。
固有技 封	在地面画出巨大的九字真言阵，将敌人击飞。按键长短决定攻击方式，蓄满后有浮空效果。
婆娑罗技	疾风怒涛般的连续技，在一定时间内以风魔的全部技巧攻击敌人，最后以巨大手里剑结束。



幻妖言惑 阿市

游戏故事

织田信长的妹妹。在前夫浅井长政的势力被剿灭之后，她就回到了织田家，过着每天被召集去参战的日子。在信长亡于本能寺之变后，阿市独自一人活了下来，并被残余的织田军势力奉为“第五天魔王”。但阿市本人很想逃避残酷的现实，因而失去了所有的记忆，对现世的一切都漠不关心，只是遵照身边的人们对她所说的话，彷徨地在各地奔走……

“能登市”称得上是《战国BASARA》的招牌人物，也是最为吸引男性玩家的角色之一。所以在 3 代里 Capcom 编死了他哥信长，也不敢编死她，只是给她换了武器。史实中阿市在信长死后的确还活了几年，在其夫柴田胜家败给了羽柴秀吉后，与胜家一起举火自焚。

声优：能登麻美子

武器 魔之手

阿市的招式	
固有技 粉碎悲之梦（碎け悲の梦）	用巨大的魔之手抓住敌人砸向地面，发动中还可以接续别的招式。
固有技 舞动尸之腕（踊れ尸の腕）	召唤无数的魔之手抓住敌人，范围很大，并可以靠敌人回复体力。
固有技 刻下苦之伤（刻め苦の伤）	用两只巨大的魔之手将敌人挤压至死，发动中还可以接续别的招式。
婆娑罗技	用无数魔之手组成一只巨大的魔之手，将惊惶失措的敌人狠狠凌虐至死。

已公布的角色

目前官方已公布了将在本作中出场的 25 名角色，先别急着高兴，其中有 10 名是敌方武将，也就是说玩家不能使用，其中有很多前两作中的人气角色，比如纱迦爱用的春日和阿松。相信也会有不少女性玩家会因为不能使用小十郎而气得跺脚。

玩家武将：德川家康、石田三成、伊达政宗、真田幸村、大谷吉继、本多忠胜、长曾我部元亲、毛利元就、杂贺孙市、前田庆次、黑田官兵卫、岛津义弘、鹤姬、阿市、风魔小太郎

敌方武将：小早川秀秋、天海、片仓小十郎、猿飞佐助、上杉谦信、春日、前田利家、阿松、北条氏政、最上义光

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RSERVED.





看到这个造型，玩过前两作的人一定将其误认为了明智光秀，事实上两人连声优都是一样的。历史上的天海是德川家康的得力军师，他对丰臣秀吉家恨之入骨，因此一直有人认为天海就是明智光秀假扮的。看来 Capcom 对这种说法极为认同，只是 BASARA 版天海的化装未必也太失败了……

游戏故事

一直站在小早川秀秋身边辅佐他的高僧，总是以动人的声音诱使小早川秀秋做出决定，对其影响相当大。不过他的身分、来历、真名、年龄等等一切不明，其真正的意图是……



敌方武将 勿怯跳跃 最上义光

武器 指挥刀　声优：白鸟哲

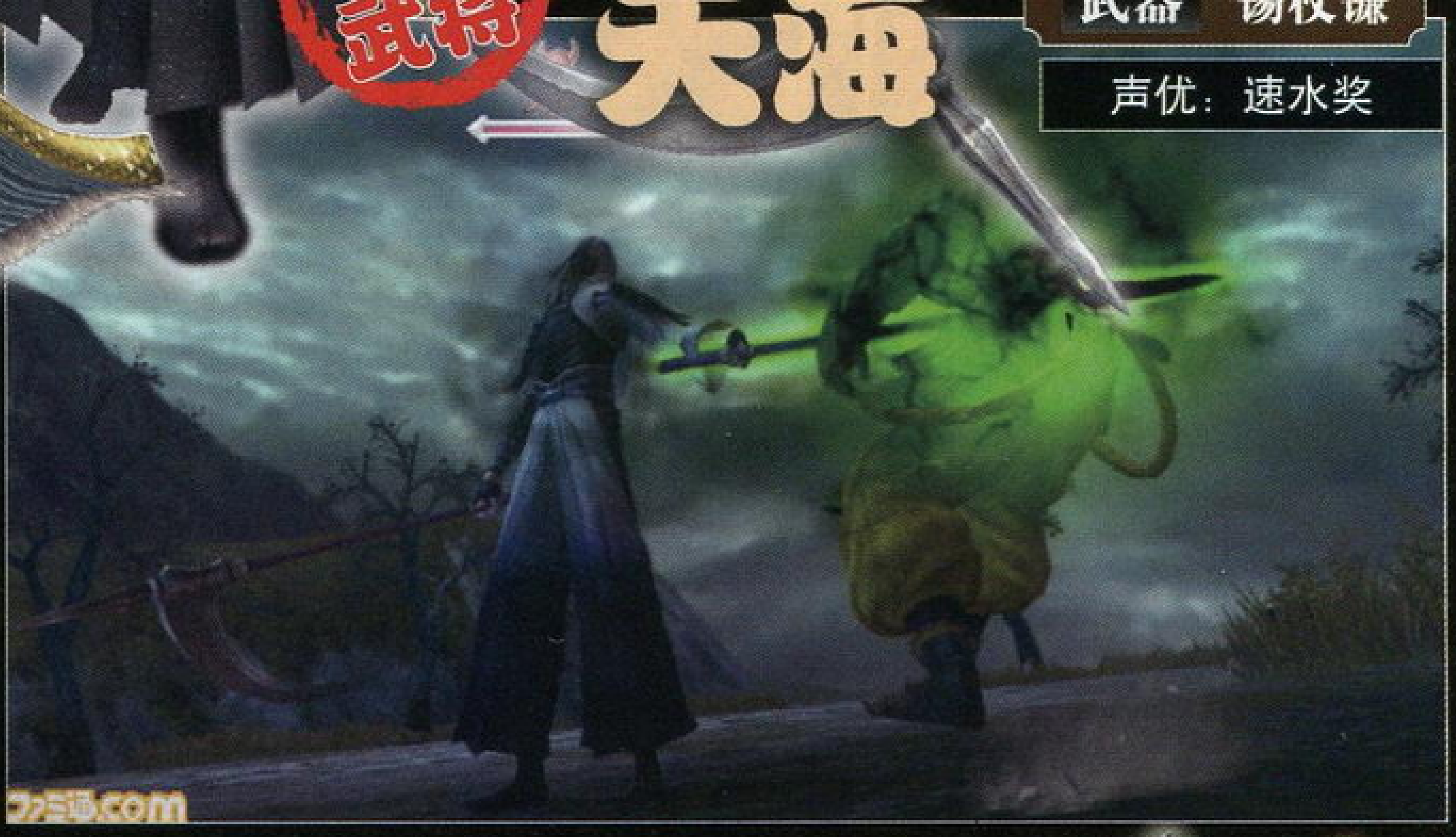
历史上的最上义光是伊达政宗的舅舅，他的妹妹是伊达政宗的母亲，但最上家和伊达家多年征战，若不是有丰臣秀吉调停，最上家早就被政宗灭掉了。不过尽管如此，义光依然称得上是一名骁将。游戏中的他一看就知道是个老奸巨猾的反角，四字评语也是怪到无边。

游戏故事

最上家的当主，担任羽州探题一职，为了成为日本东北的霸者而用尽计谋，人称羽州之狐。他巧妙地利用上杉和伊达两方的争斗，在小田原之战中成功削弱了伊达军的实力，自认为时机已经来临。在东军西军的决战中，加入德川家康一方试图捞取最大利益。

敌方武将 慈眼侍观 天海

武器 锡杖镰　声优：速水奖



战国演剧绘卷

本作的一大重头就是战国演剧绘卷模式。此模式有点类似于过去的全国争霸，只不过是有主线剧情的，随着玩家的行动，下一步剧情也会发生变化，能否打出全部事件就要看玩家的本事了。而模式的最后将迎来决定天下命运的关原之战。

在此模式中可以进行双打，双打的方式是上下分屏。本系列直到 2 代的资料篇才实现双打，希望本作能够做得更好。







崭新系统 剑剧

和统率着士兵的武将进行战斗时，就会触发新系统：剑剧。从目前来看剑剧有点像《真・三国无双》里的锷迫（俗称拼刀），当双方的招式碰撞到一起时就会突然发生。之后会进入 QTE 时间，准确输入屏幕上显示的指令，就可以逐渐压倒对手。大获成功的话不但能进行华丽的追击，还可以出现击飞对手、令其昏迷等特殊效果。而剑剧的画面效果也是相当夺目的。

改变了日本历史的男子。在关原之战因为他的叛变，导致东军一天之内便击败西军，从而奠定了德川幕府的根基。游戏中的他是一名相貌猥琐的锅奉行（精通火锅料理的专业服务人员），实在是看着就想狠狠抽他一顿啊！

敌方武将 无明秋夜 小早川秀秋

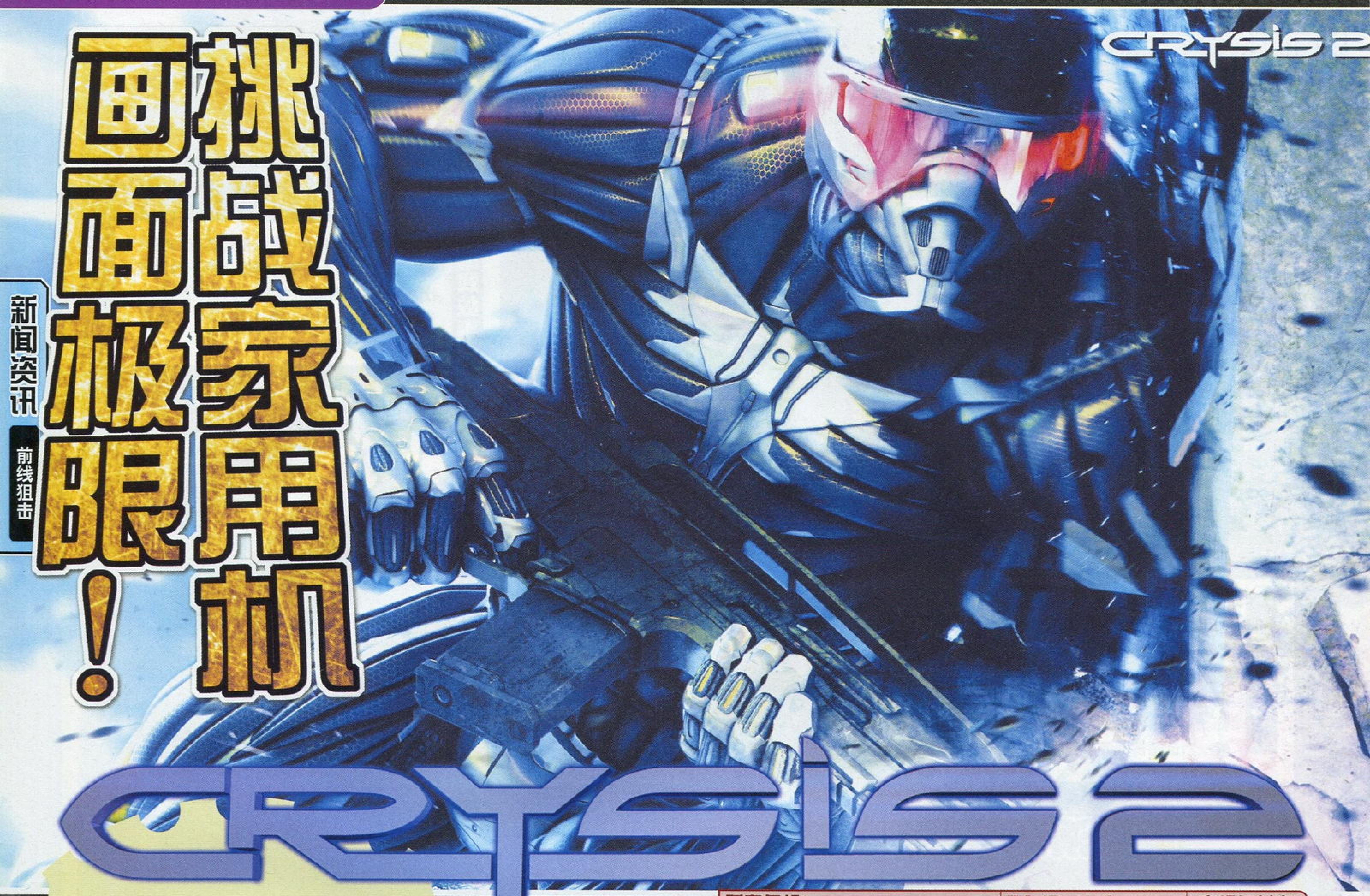
武器 锅　声优：福山润

游戏故事

小早川军的总大将，不过名不副实，个性优柔寡断到极点，只是在贪吃这一项上无人能及。他那说话抓不住重点以及没半点责任感的个性，总是让身边的人火冒三丈。实际上他是毛利元就布下的忠实棋子。



挑战家用机 画面极限！



CRYSIS 2

文 清国清城 编 星夜

美编 NINA

孤岛危机2	EA/Crytek	主视角射击
多机种 Crysis 2		美版
预定2010年12月发售	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

2007 年诞生的《孤岛危机》是 PC 单机游戏的神话，也是所有家用机玩家最大的遗憾之一。就画面质量而言，3 年后的今天仍然没有哪款游戏真正超越了《孤岛危机》，家用机玩家更加不敢奢望这款只有发烧级 PC 配置才能跑得动的“显卡杀手”。

位于德国法兰克福的 Crytek 工作室用《孤岛危机》奠定了自己的技术地位，但是这个曲高和寡的游戏没有为其换来足够丰厚的商业利益。所以 Crytek 的新引擎 CryEngine3 围绕家用机而设计，目标是让家用机也能做出《孤岛危机》那样的游戏画面。家用机到底能否实现《孤岛危机》的画面？这个被争论多年的话题只有 Crytek 自己才能解答，使用 CryEngine3 打造的《孤岛危机 2》就是它向世人提交的答案！



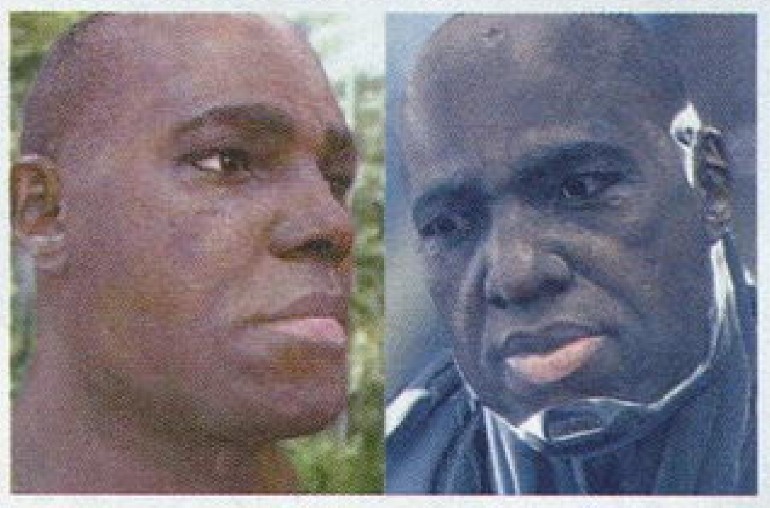
▲ Crytek 将本作的画面风格称为“灾难美学”。

2023，纽约末日

Crytek 创始人 Cevat Yerli 说：“我们从《孤岛危机》学到的一点是，没人真的关心为什么要保护那个热带岛屿。这次我们希望增强情感关联性，纽约是我们人类的骄傲，如果要我去挑一座城市去保护，那将会是纽约。”

《孤岛危机 2》将舞台从热带丛林搬到了钢筋水泥的高楼“丛林”，被称为“世界首都”的纽约使本作在画面与游戏性方面都与 Crytek 之前的作品截然不同。《孤岛危机》的技术成就太受关注，而续作将会在剧情上进行强化。Crytek 聘请了科幻小说家 Richard Morgan 撰写剧本。故事发生在 2023 年，外星人攻击了世界多座大城市，纽约的将近 2000 万人口几乎被消灭殆尽。Morgan 表示，本作采取了独特的剧情处理方式，纽约本身就像是一名角色，将会有自己的故事主线和自己的命运。至于主角仍然是一代中外号为“游牧民”的 Jake Dunn。Yerli 表示，本作的剧情将会有峰回路转的发展。





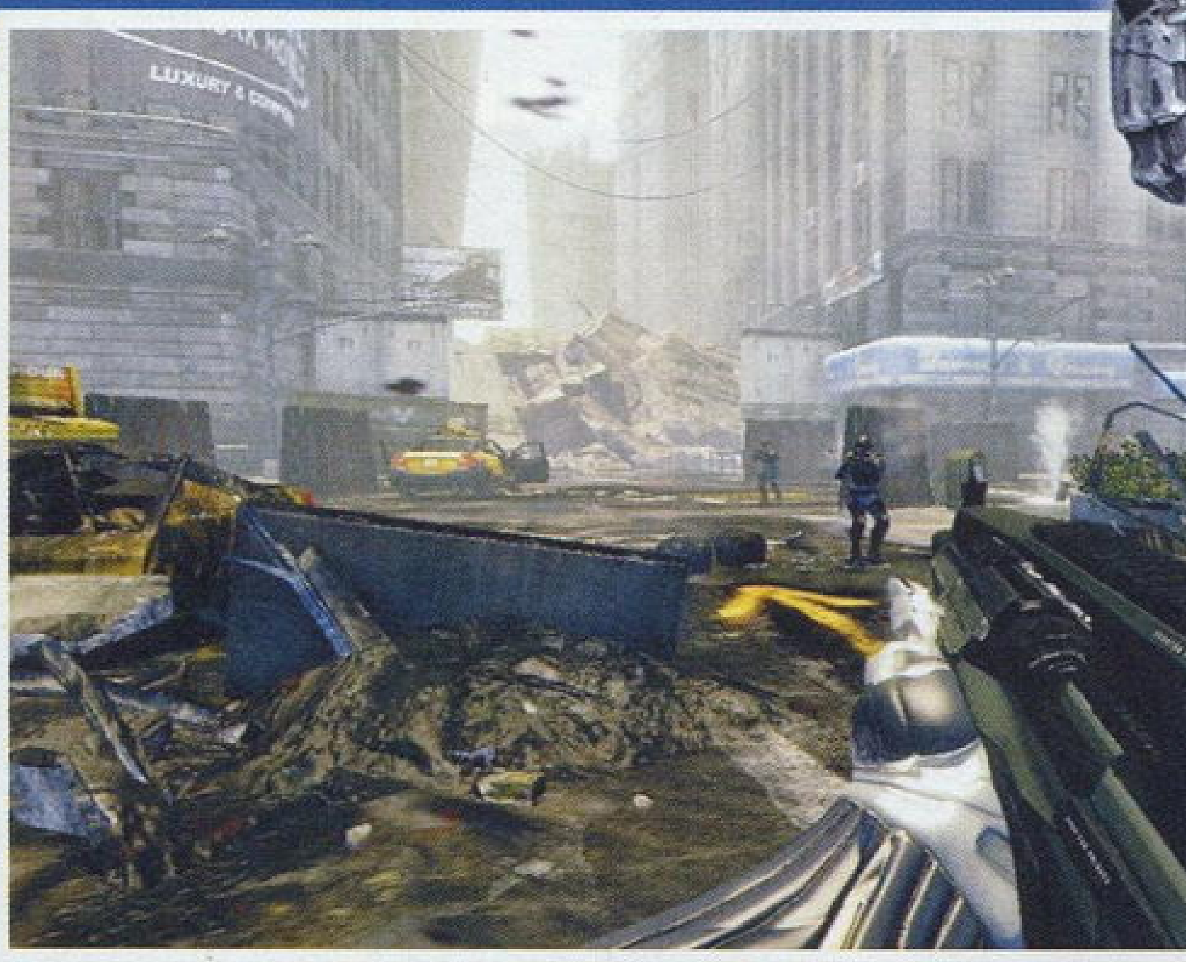
▲《孤岛危机》（左）与《孤岛危机 2》（右）的人物建模对比，同样都是照片级，只是续作的色调有所不同。

◀ Crytek 发布的《孤岛危机 2》与前作的对比图，用以证明本作虽然是家用机游戏，但画面并不比前作逊色，甚至还在前作之上。

©2010 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

最强3D体验？

《孤岛危机 2》不仅要挑战家用机的画面极限，而且可能会成为首批支持 3D 立体成像模式的家用机游戏之一。Crytek 已经确认 CryEngine3 将会对应 3D 立体成像技术，《孤岛危机 2》中可能会有全 3D 模式。





▲本作中的敌人 AI 水平将比前作更高，受攻击时的反应非常真实。

纳米服2.0

纳米服是前作游戏系统的关键，本作中玩家的服装已经升级为纳米服 2.0。与上一代纳米服相比，这种进化型纳米服能存储的能量比之前提高了 20%，具有 60 倍光学变焦能力，在纳米服的强度方面提高了 32%，并且添加了电磁脉冲屏蔽功能。

纳米服 2.0 有两种基本模式：猎杀模式注重秘密行动，可以进入隐身状态，而坦克模式是用于直接战斗，有极高的防御能力。在选择了一种基本模式后，还可以继续激活次级模式，在原模式的基础上选择增强杀伤力的力量模式或者战术模式。例如，在已经进入秘密行动的状态下，继续激活战术模式，就可以发现周围敌人的位置。如果被敌人发现，可以将战术模式立即切换为力量模式，这时会有更强的奔跑与跳跃能力，便于逃跑。如果这还不足以使你摆脱困境，可以将基本模式从猎杀切换为坦克，这时将会有爆破性的力量突出重围。除了以上四种模式外，在游戏过程中，纳米服 2.0 还会逐步升级，并且让玩家对其服装进行定制，使其拥有其他功能。

作战模式随时切换

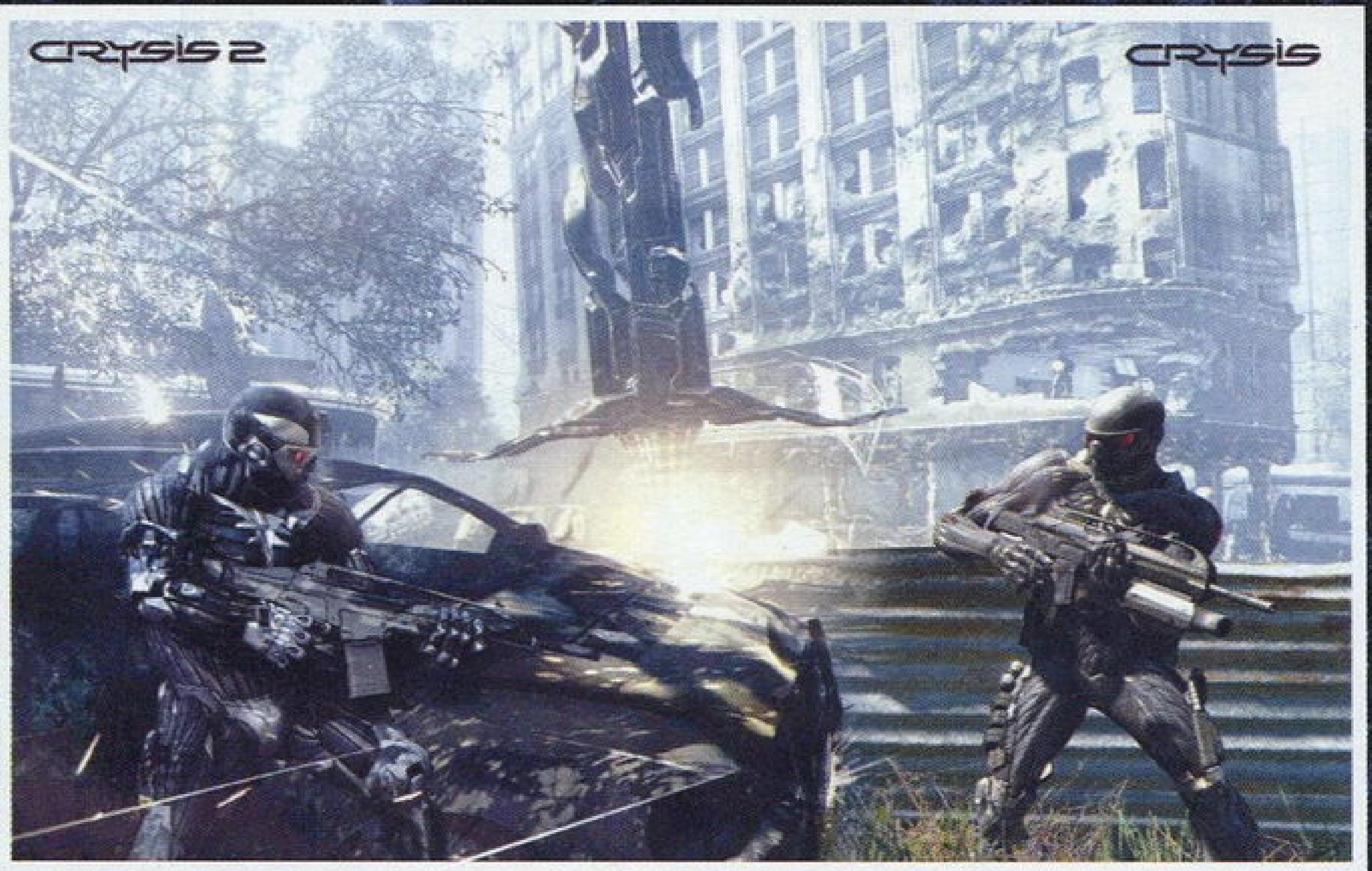
目前公布的演示 DEMO 从一座高楼顶开始。俯瞰下面的街道，可以看到 Crynet 雇佣军的士兵们就在附近。这时激活力量与秘密行动功能，玩家会进入隐形状态，从屋顶上跳下去。偷偷摸摸地躲到落单的士兵后面，可以悄无声息地将其刺杀，然后切换为攻击型模式，抽出散弹枪朝另外几个敌人连开数枪。周边敌人全被消灭后，启动战术模式，将会看到附近的大楼上有装备了火箭筒的敌人。然后赶紧切换回力量模式，迅速跳离危险地带。使用力量模式还可以举起搭载在大楼一侧的机关枪，强力回击敌人。在游戏过程中，玩家要经常切换纳米服的功能模式。

在这个初期关卡的最后，主角终究无法逃脱 Crynet 的追捕，被带到了一架直升机里。直升机起飞，准备前往附近的监狱。就在这时，外星人对直升机下方的大楼进行了轰炸，爆炸冲击波毁掉了直升机。当玩家等待着纳米服恢复运作时，发现躺在旁边的 Crynet 士兵们发生了奇异的变化。一艘巨大的飞船降落到地面上，巨型外星战士涌入街头。当纳米服功能恢复正常后，玩家要和幸存的 Crynet 士兵并肩作战对抗外星人。

垂直化关卡结构

高度互动性的场景也是本作的关键。在街头巷战中，手榴弹与子弹在空中呼啸而过，各种爆炸声不绝于耳，石头与金属碎片纷飞。游戏采用了动态掩体系统，复杂的关卡结构成为玩家大显身手的舞台。

既然是发生在全球高楼密度最大的曼哈顿地区，本作自然而然地提出了“垂直化关卡”的概念。本作仍然是一款以户外行动为主的 FPS 游戏，多数大楼并不能进入其中，但是也有一些特殊的大厦可以进入，或者从建筑物的外墙攀爬到高处。制作人 Nathan Camarillo 说：“这个城市为我们提供了很大的‘垂直化游戏’的机会，玩家可以在不同的楼层之间跳跃，在公交车、货车和板条箱上跳跃，甚至从一座高楼跳到另一座高楼。”



▲外星人向世界各地发射的探测器像一把巨剑般插入城市街头，它放出的热能融化了周围的建筑底层。



超级特工育成指南

——《分裂细胞 断罪》全潜入剧情攻略

攻略透解 GUIDE THROUGH

实用技术 攻略透解

分裂细胞 断罪	Ubisoft	动作
X360 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction		美版
2010年4月13日发售	1～2人	59.99美元
		对应玩家年龄：17岁以上



文 Nai 美编 木仙

这次的《分裂细胞 断罪》给我们带来了非同凡响的特工体验，绝对是动作游戏迷和特工迷们不可错过的佳作。游戏节奏紧凑，供玩家发挥的地方非常多，玩法也丰富多样。本次攻略我们侧重了潜入玩法，毕竟系列的精髓是潜入，而且大部分情况下潜入比正面交火更能感受到游戏想要传达的乐趣。这次尝试了把剧情融入流程的方法，更便于所有玩家了解本作的精彩故事。如果此时你已经通关，且走的是战斗路线，那么不妨尝试一下这里介绍的潜入路线；如果你通关时也是走潜入路线，那么可以和这次攻略对照一下，说不定会有新的发现。而如果你还没有通关本作，那么还等什么呢？我们开始吧！（Normal 难度）

战前准备

键位作用



关键词解析

潜入：相对系列以往作品，本作在形式上并不再把玩家局限在“潜入”的框框里。战斗部分也很精彩火爆。但是潜入更能体会到本作的精髓和乐趣。本作中，被敌人注视时画面会出现一个白色的圆圈，其中的箭头指向敌人的位置。箭头变为红色时即表示暴露，同时留下一个白色轮廓代表最后暴露地点，敌人会朝这里进攻。



P.E.C. 挑战系统：完成游戏中的各种挑战后获得奖励点数，点数可以用来升级武器，解锁多人模式的各种要素等等。可视为本作的战场挑战系统。完全达成条件文后有列表。部分容易忽视的挑战在攻略中有介绍，但要说明的一点是：各项挑战达成时间和顺序并非局限于攻略中提及的位置。

©2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

武器系统： 本作的武器分为三种：手枪系、重火力系、辅助系。在弹药箱处可以装备各种武器，并用P.E.C.点数为武器升级各种性能。标准参数依次为：威力、伤害范围、准确性、可标记数、装弹数。每种还包括不同可升级项。以潜入为目的话，值得依赖的手枪系武器是FIVE-SEVEN，重火力系的是MP5-SD3和M468。辅助系手雷方面，潜入中可以活用EMP手雷，闪光弹脱险，手雷大多时候需要一定运气。特别应重视遥控相机炸弹，用好的话效果类似一次必杀。

黑白系统： 画面为黑白时即表示此时不在敌人视线之内，安全。反之处于彩色画面时，表示有可能被敌人发现。

动作键A： 与环境互动。开门、关灯、门底窥视、跳跃、攀爬，等等。

B键： 近身搏杀键，也就是CQC。本作的必杀需要通过一次近身搏杀成功才能获得一格。动作中有被攻击判定。但处于被攻击状态，迎面对第三梯队时，非山姆角色时，都有可能暂时失败。

M&E： 标记和处决。也就是必杀。核心战斗系统，通过近身搏杀成功获得。标记后的敌人近身Y键亦为CQC，同时获得一格必杀。

Sam Fisher： 山姆·费舍尔。系列主人公，前第三梯队超级特工，本作中为了追查女儿的死因前往马耳他。

Sarah： 莎拉。山姆的女儿。三年前山姆得知她死于车祸，痛不欲生。

Anna Grim： 安娜·格里姆。山姆的旧同事，也是好友兰伯特的女友。

Lambert： 兰伯特。死于山姆枪下的曾经挚友。元第三梯队司令。





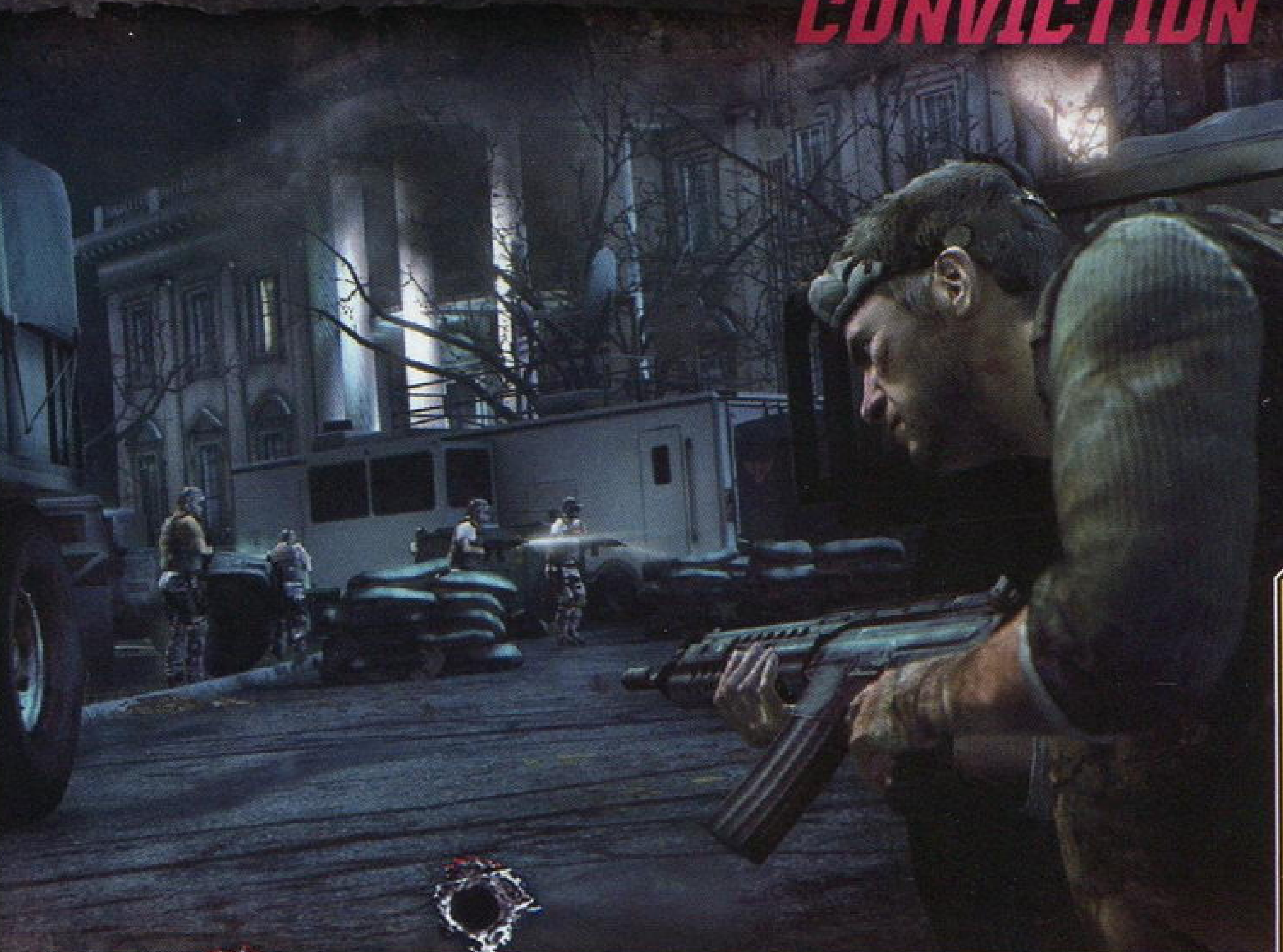
Victor： 维克多。山姆从军时代的生死之交。本作的故事陈述者。

Reed： 瑞德。现任第三梯队总司令。

Black Arrow： 黑箭组织。与瑞德合作的私人佣兵部队（PMC）。

EMP炸弹： 电磁脉冲（Electromagnetic Pulse，EMP）炸弹。主要分为核电磁脉冲武器和非核爆电磁脉冲武器。该炸弹引爆后摧毁有效半径内的一切电子元件。

Megiddo： 故事中提及到的幕后最高存在。原意是位于以色列地区的古代军事重镇。希伯来语意为："各方军队集结点"。在故事中含义为：一个有能力参与控制华盛顿、莫斯科、其它重要国家首都的神秘组织。



战场指南

潜入篇

1，比起同类游戏，本作敌人的AI不低。接近敌人或门时应保持猫腰或翻滚状态，否则会引起敌人警觉。行进中被敌人注视时，某些情况下翻滚可以有效摆脱。一般敌人的正面可视距离较远，但侧面只要没有响声经常会无视，可见敌人们大都颈椎有问题。2，B键的近身搏杀不一定要靠得很近才有判定，接近中就应该不断点击B键。搏杀敌人时注意其它人的视线范围。3，每个小记录点的场景通常都会有一种以上潜入方法，把握原则就能体会探索的乐趣。4，落单的敌人用近身搏杀，成群的敌人用必杀，每次记得留一个活口要必杀。如果不得已要留下两个敌人，尽量留分散开的两个。5，必杀标记方法有很多种，门缝标记、先远距离标记、隔墙探测器标记。即使没有必杀也应该时刻保持对周围敌人的标记，这样有必杀的瞬间就能发动；而且通过标记还能时刻掌握敌人的位置。6，后期获得探测器后要活用，通过敌人轮廓的形状判断他的朝向。7，以立体概念移动，落杀的判定范围很广应有效利用。8，由于第三梯队出现时会伴随烟雾弹并且是从天而降，千万不要惊慌，多变换位置，在移动中掌握主动权。9，敌人们搜寻时会不停咒骂挑衅，不要冲动。他们的话不仅仅是增添气氛，注意听，能掌握一些有用信息。10，实在没有必杀时，活用某些手雷能起到同样效果。



交火篇

正面交火不失为一种解决问题的方法，本作也确实注重了枪战的乐趣。1，精确瞄准时有被攻击判定，要注意。2，系统有瞄准修正，把握好手感事半功倍。3，对于有头盔的敌人，与其瞄准头部还不如用大威力武器瞄准躯干。4，敌人有时会用手雷，跑位也很风骚，加之山姆体力并不算厚，对多人时不应该硬拼，应寻觅便于转移攻击的地形再开战。5，暴露位置有时候能转为有利条件，可以引诱部分敌人落单。6，避免被攻击状态下对敌人进行搏杀。7，永远是高地具有战略优势。

攻略始动

整个游戏是由一名叫做 Victor Coste 的男子被拷问时的独白娓娓道来的。他是谁？他对山姆这次经历的描述是真是假？山姆苦苦追寻的谜团到底有没有解答？命运又将在山姆那颗历尽沧桑的心上留下怎样的伤痕？现在开始，Victor 会为我们一一解答……

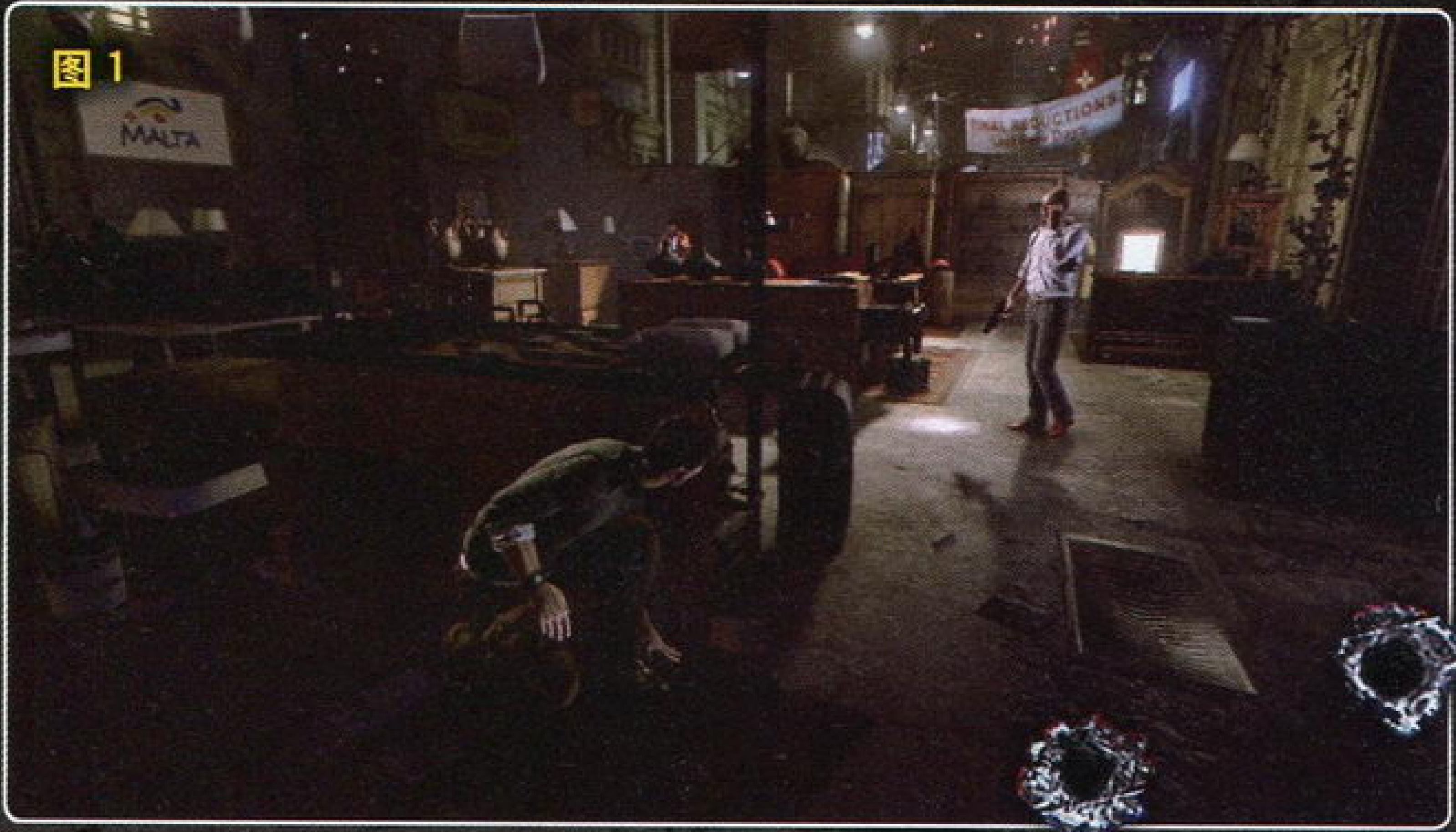
第一幕 Merchant's Street Market

痛失爱女，并且被设下圈套亲手杀害挚友的山姆，找到了一条线索——女儿的死并非意外车祸，而是另有蹊跷。为了确认此事，身心俱疲的山姆独自一人前往马耳他。在一个露天咖啡馆小憩的时候，侍者却为他递来一部手机。电话来自第三梯队的前同事，旧相识 Anna Grimsdottir，正当山姆不解对方如何找到自己的时候，却被告知自己此刻正身处险境……

向上推右摇杆抬头看。山姆抱怨似的感慨了一下旧生活又回来了之后，我们的冒险也正式开始了。

按照提示方向走，到达可以掩护的地方后，会有幻灯字幕提示，此时按下 LT 键就是找掩护，这是游戏中最常用到的动作。离可掩护物一定距离时按下，山姆就会自动奔向掩护点，不必到目标跟前再按键。有白色箭头的就是下一个可能掩护点，按住 LT 同时按下 A 键即可迅速奔至。白色箭头所示方向是山姆到达后头朝的方向，非常直观明了。

以 Z 字型移动到正在打电话的敌人身边，剧情。图 1


图 1

20 年前宝贝女儿房间的回忆，颇具艺术气质的系统教学。能开的门会有 A 键提示。进屋后按照幻灯字幕提示，按 A 键为怕黑的女儿打开电灯。山姆告诉女儿黑暗才是更安全的，也就是本作的系统之一：当游戏画面变为黑白的时候，山姆不在敌人的可视范围之内，即为安全。反之，彩色的画面说明敌人此时可以看见山姆。敌人来袭。画面却回到现在时。躲在掩体后按下右摇杆可以进一步瞄准，轻松爆掉三名敌人的头后又回到 20 年前的回忆。

继续教学——近身格斗系统，也就是 CQC。按下 B 键搞定歹徒后红光一闪——我们加了一格必杀。本作的必杀，“标记与处决”(mark and execute) 必须要靠近身格斗成功才能获得，性能类似“放保险”。将准星对准目标按下 RB，目标头上一道红杠即被标记，根据武器不同和今后的升级可以一次标记多名敌人，但是此时我们只能标记 2 个，标记好后按下 Y 键 EXECUTE，必杀完成！小女孩看见了不和谐的画面，山姆也被 Anna 从往事的回忆中拉了出来。

活用刚才学到的本领一路杀向前，最后尾随一名逃跑的敌人进入地下室。按 B 键可以一脚踢开门（以后非标记情况下不建议使用）

进门后是本作的招牌系统演示——拷问。熟悉《24》的玩家想必颇具亲切感。在画面出现 INTERROGATE 时按下 B 键可以欣赏与环境互动的暴力拷问画面，极具观赏性。靠近厕所门按 B 键拷问的话会看到里面还躲着一个怕死的小喽啰。得知想取自己姓名的人叫 Kobin，一个黑帮小老大。山姆觉得此人一定知道一些关于女儿之死的内幕，遂决定前往 Kobin 的老巢一问究竟。

第二幕 Kobin's Mansion

山姆取下汽车的反光镜，又是系统：利用这个反光镜对准底部门缝会出现 PEEK 的字样，这时按 A 键可以用反光镜观察一下门后面的情况。此系统实用之处在于可以门外标记。


图 2

往前走会来到 Kobin 的公馆。此时有两条路可选：图 2 直接从正门进去爬窗户，被发现的几率相对较大；图 3 走小门。以下选择走小门。

轻推开门后 B 键 CQC 掉一个背对着的敌人，获得一格必杀，并可以捡起沙鹰。

爬上两名守卫背后的窗户，按 B 键拽下一名敌兵。(Grab From Ledge 达成) 扒住窗户往外拽敌兵是 NORMAL 难度下有效的杀敌方式。进入建筑物后先关灯，虽然此处没用，但是养成随手关灯的习惯在前期是有益的。门对面的桌子上有散弹枪 M-500。方向键下更换武器，长按下键空手。从最里面的门用反光镜看，并标记两个谈话的敌人后，起身 B 键一脚踢开门后迅速 Y 必杀。(Behind Closed Doors 达成) 经玻璃门和弹药箱往里走，来到大厅二楼。先爬上墙壁的管子，爬到一名敌兵头上后 LT 落杀一名敌兵 (Death From Above 达成)。上方大灯可以打落。一路走过大厅、放映室，这里的敌人都会分散行动，尾随后用 CQC 干掉即可。经由武器箱走到地上花园图 4 处爬上管子，潜入馆内后根据幻灯字幕提示要抓住杀害女儿的凶手。从窗户爬出来到 图 5 位置发现 Kobin 和他的喽啰们已经在恭候山姆了。在隐蔽状态下能听见他和小喽啰们紧张害怕的对话，很有意思。战斗开始，把敌人一个个往下扔很轻松，但是千万不要以为窗外绝对安全，敌人是会从别的窗口探头开枪的。要利用窗外可攀爬地带呈 L 字的优势不断转移。战斗中能听到敌人说“他会利用窗户，他是个该死的忍者！”。Kobin 自己也已经吓尿了裤，但仍会破口大骂，猖狂得不行。由此我们可见很多猖狂大骂的人其实都是什么心态了……剩他一个人时 图 6，我们就可以过去调教一下他了。

从 Kobin 口中得知他不过是受人之托伪造了山姆女儿的车祸，并且吓唬山姆他的后台很强。也难怪，BOSS 存在的两个意义就是被主角干掉和说出比他更大的 BOSS。正说话时大量第三梯队从天而降，山姆为了进一步深入调查不得不暂时就范，落得毛利小五郎下场。此时 Kobin 小人得志猛踢了山姆一脚！不过不用担心，日后我们还会和这家伙见面的……


图 3


图 5


图 4


图 6

第三幕 Price Airfield

就擒的山姆被转移到一个空军基地，朦胧中听见 Tom Reed 这个名字，此人似乎是这里的主事者，正在和两名军人研究部队转移的事。我们的联络员 Anna 也在其中，Reed 吩咐 Anna 不惜一切代价拷问山姆关于 EMP 的事之后独自离开了。这些人是谁？EMP 到底是什么？一心追查女儿死因的山姆又怎么会知道此事？Anna 究竟是敌是友？正当山姆头痛的时候 Anna 竟一枪解决掉了在场的第三者。

原来现在 Anna 的身份是直属于总统的特工，现在正在 Reed 身边做卧底。她得知这伙人正在计划从俄国人那搞 EMP 来马耳他，而且在这背后还有更大的阴谋。已经退隐江湖的山姆自然不关心这等闲事。世上虽然有很多坏蛋想搞破坏，但时刻准备着拯救世界的年轻特工们更多，何苦总为难一个退休大叔！不料 Anna 说出一句话另山姆心头一颤——莎拉还活着！并且以此为筹码要挟山姆入伙，山姆动手打了 Anna，但最后还是妥协了。此段剧情失控的暴力表现，将一个父亲内心的脆弱展现得淋漓尽致。图 7

此处的敌兵变为职业军人，走位、警觉性、火力都比之前的小混混稍微风骚一些，一个送必杀，两个必杀秒之。往前几步就能入手 C4。随后接到 Anna 电话要求山姆将 C4 安放在直升机上，并稍后引爆。上铁楼梯的小门背后有一个敌兵，可以 B 键一脚踢爆 图 8 （Alternate Door Entry 达成）。也可以选择不上楼梯再往前走几步爬管子。管子旁的桌上有闪光雷，记得拿上。由窗户翻入工厂后从眼前的一个小口跳下干掉一名敌人后马上就能来到直升飞机处 图 9 ，秒杀两个敌人，安放好 C4。下一个任务：中断兵营某处的供电设备。打落直升机后的巨大悬挂物，两人遗憾地被砸死。从其身后的小门来到兵营。这有个小细节，潜伏着不动一段时间，山姆会自言自语，其中一次提到死在自己手下的好友兰伯特曾说的关于耐心的话，可见好友的死也是山姆心中永远一块乌云。

从现在开始游戏基本结束了教学，潜入过程也加入了难度。兵营的潜入依然有多重路径选择。这里我们选择走兵营背后 图 10 。这里有一定几率会有一个傻小子走进阴影里送必杀，如果他不走过来，我们过去也得要这一格必杀，有用。猫腰走到兵营后排会听见两个敌人谈话，用刚才拿的必杀伺候了。走进最后一间兵营，从右手门出来干掉迎面的敌人，马上就到目的地了。轻松解决房间内三人，破坏摇杆，出门右手铁门处离开此场景。

下一场景的兵营可以走空中路线，也可以小心溜过去，总之此处敌兵走位愈发风骚，应加以小心。完成任务后脱出。这里要面对一个搜寻小队，且地形不利，左右两条路难度相当，小心一些还是不难潜入通过的。抵达小屋操纵电脑开启路障，这样就可以在确保在没有跟踪的情况下从铁门脱出了。



图 7



图 9



图 8



图 10

第四幕 Diwaniya, Iraq

从兵营脱出后的山姆联系了唯一能信任的人，以前在海豹突击队时的战友 Victor Coste——此人也就是片头本故事的陈述者。时针拨回到 20 年前，在伊拉克执行任务的山姆和 Victor 的小队遭到了伏击，惨烈的剧情过后，我们将操纵 Victor 进行这一关。刚开始的直线渗透没有难度，但是我们没有消声器，也没有潜入和必杀系统，所以这一关要多加小心。

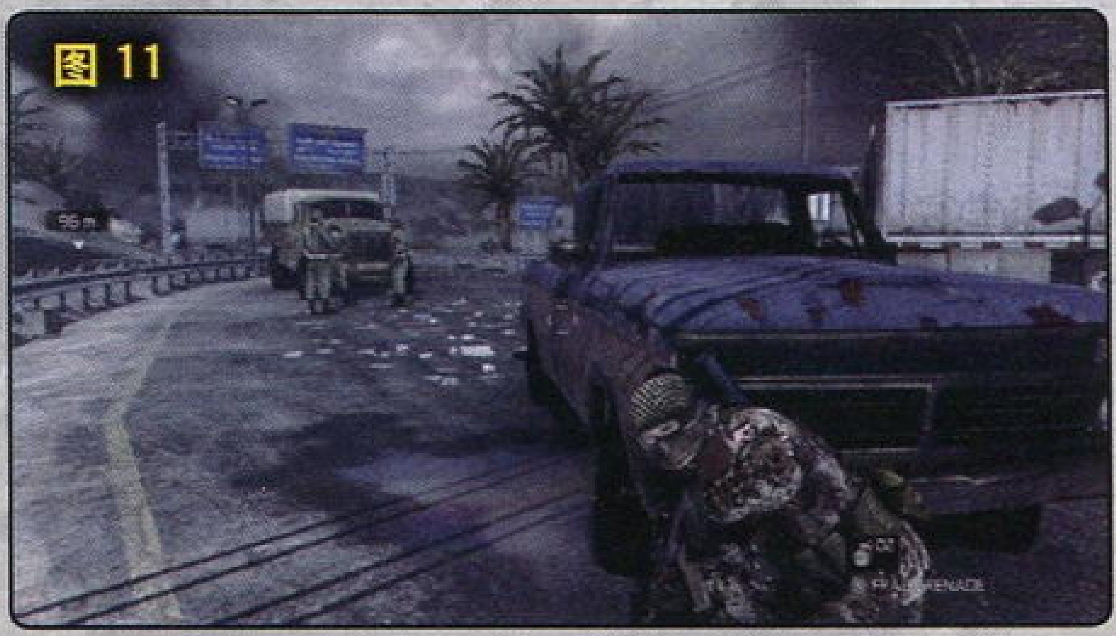


图 11

利用公路的障碍物迂回前进，完全可以不开一枪 图 11。记录点后来到第二个场景，接下来的两个场景想要全潜入通过有一定难度。但是正面冲突也不容易，敌人数量众多，地形对我们又并不有利。所以这里我们选择的是全潜入。悄悄溜进最右边的小门 图 12，进入视线的首先是一辆巨大红色油罐车，可惜我们为了潜入不能打爆。小心靠近油罐车旁边的落单敌人 CQC 解决掉 图 13，不是因为他落单我们才欺负他，而是因为之后的潜入路径有可能会在他的视线范围之内。然后从油罐车后面绕过去，来到 图 14 所示位置利用这几个障碍物，在一群敌兵的眼皮底下穿过马路到达对面。往里走，小心 图 15 处迎面的敌人，可以快速上前放倒他（慢一点他就开枪，开枪会引来所有敌人）也可以等一会，他会转身的。经过这名敌兵所在的位置后，我们就一枪不开地绕到了那群傻小子们的后边 图 16。他们还是寂寞地望着远方，我们说声拜拜转身从后门遛鸟。

记录点过后的新场景的依然很危险。伊拉克战士们的视力过于参差不齐，差的如同睁眼瞎，好的堪称穿墙眼。我们尽可能要保持猫腰和翻滚状态。靠最左边走，慢慢靠近倚在弹药箱上的一个敌兵，解决掉 图 17。和刚才一样，只因为这家伙的视线范围覆盖了后面的潜入路径。之后回到最右边，依靠障碍物迂回前进到 图 18 位置，等对面屋顶上巡逻的敌人走开后，沿卡车的路口往里翻滚着走即可安全通过。小心往里走，会发现一个一直站在缺口处的敌兵，他周围还会有一个来回走动的敌兵，蹲在角落等走动的敌兵离开后迅速上前 CQC 之。之后轻松来到类似废弃幼儿园的建筑群，这里可以开枪，不会引来大批敌人，愉快地解决掉几个敌人后终于来到山姆被囚禁的房间，看见两个人在折磨山姆。原来山姆也是受过大刑拷问的人，果然爷爷都是从孙子过来的。两枪崩了敌人就下山姆，敌人增援也赶到了。这里要保护山姆尽量杀敌，把能打的红色爆炸物都打了会提高效率。一定程度后剧情，回忆结束。看来二人确实是生死之交，山姆还欠 Victo 一条命。事到如今山姆能信任的人也确实只有他了。



图 12

额外一提，本关由于配有重武器，且没有一般流程的潜入系统。理论上可以通过正面交火过关。如果嫌潜入太麻烦的人，也可以把这关当《使命召唤》玩……



图 13



图 16



图 14



图 17



图 15

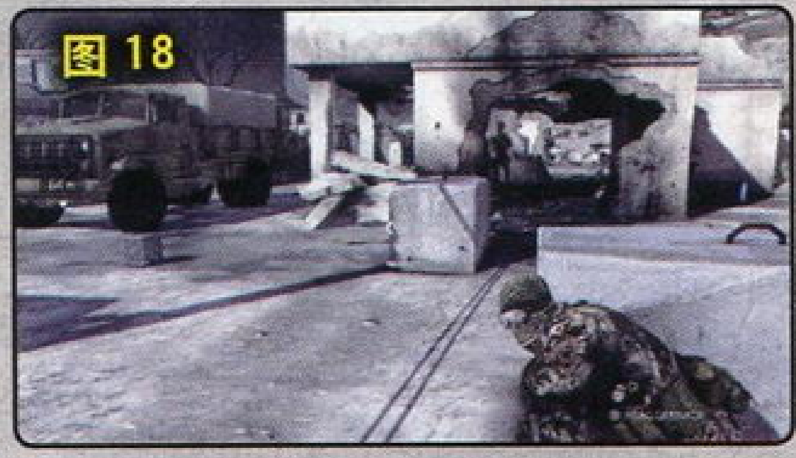


图 18

第五幕 Washington Monument

再次回到现实，Victor与山姆的见面地点定在一个郊区的庙会，Victor躲在嘉年华游乐场的某处。但是他告诉山姆自己似乎被跟踪了，果然敌人想通过监视Victor来抓住山姆。这一关开始的任务是解决掉监视Victor的敌人，要求是：必须要在阴影处制服敌人并拷问，即使被群众发现也判为失败。三个敌人在屏幕上用符号已经标出来了，而且这三个人的行动路线都会经停在某个阴影处，我们只需在他们必经的阴影处守株待兔即可。而且此场景的很多通道可以俯身钻过，擒获这三个人非常简单 图19～21。

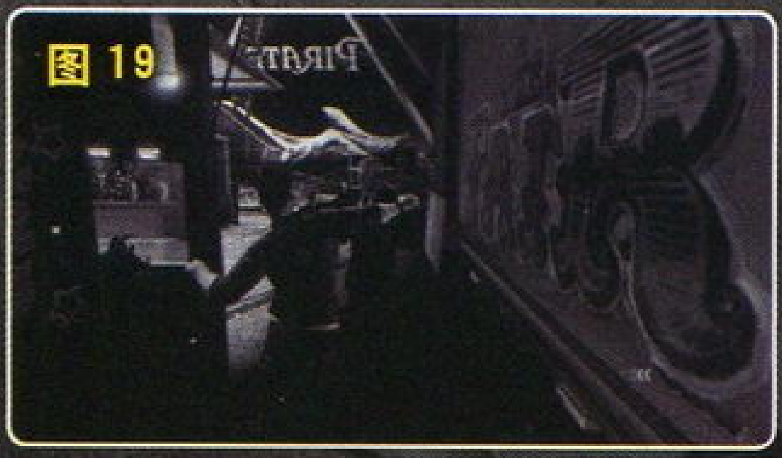

图 19


图 20

拷问三个人之后山姆得知对方增援马上就到了，于是以最快速度赶到Victor藏身的小屋，获得一个很帅气的包和EMP手雷。并赶忙动身撤离。回去的路上全副武装的敌兵已经到了。先从 图22 右边店铺的狗洞钻进去，跳过前台小心一些即可不惊动敌兵，来到有猩猩玩具的店铺。同样钻狗洞，来到 图23 处躲好。这里要注意一个问题，要等待图中红圈内的敌兵转身后再轻轻跳过前台，并尾随干掉他。这样就可以来到 图24 处，眼前有几个敌人，不必理会小心地跳过去紧贴左边的墙，保持翻滚并躲在水泥板掩体后边迂回前进。这时前方的敌兵又涌上来了，现在我们就可以用一下EMP手雷试试威力了，震晕敌兵后如果再次隐藏起来就可以达成 Portable EMP Escape，如果上前干掉一个就可以达成 Stunned，这两项以后当然也可达成，看情况任选。最后来到 图25 处上车过关。


图 21


图 24


图 22


图 25


图 23

第六幕 White Box Laboratories

得知黑箭组织负责保卫"白盒技术"——一家专门研究和开发EMP的公司，蹊跷的是这本不是黑箭组织分内的事。山姆为了调查真相再次动身赶往"白盒技术"。

先把保安做掉取一格必杀 图26。来到工厂面前走左爬管子，走右爬平台，都差不多。来到图27 处的监视室，爬上旁边的管子用刚才得到的必杀标记三个敌人Y键伺候 图28；也可以在门缝处标记，然后一脚踢碎门秒杀之。之后调查监控器，连续按十字键右将频道移到最后，亲眼目睹敌人残忍杀害科学家。新任务是救出剩下的那个科学家，从窗户下来一层，轻松搞定几个敌人解救科学家。这家伙说是Galliard雇佣黑箭组织保护这里的安全。名为Robertson的男人正在收集实验数据和反EMP方案，山姆决定去此人的办公室下载这些数据。


图 26

电梯开门之后看见科学家们的凄惨模样，迎面一个呈僵尸状挣扎，很想一枪崩了他给个痛快，但是不行。 走武器箱旁边的小门，为了保持潜入状态，我们仍然选择扒窗户 图29。此处要不断改变位置打开窗户后，一个一个放冷枪击毙，注意不要被周围的敌人看见，否则就会暴露。另外需要注意有些敌兵是会往窗外探头的，此时如果把他抓下去，有一定几率会被他周围的人发现，应加以小心。顺便一提，如果此处硬拼打死所有的敌兵，山姆有几率会说一句话："有时候不玩狠的不行。"

往前走来到楼梯处，此处敌人不少而且地形不利，想要潜入必须不断迂回利用管子各个击破，人多时就用必杀。来到指定地点后，Anna来电话了。山姆听到了女儿还活着的消息，终于松了口气。出门不远就有一个敌人，可以用有消声器的手枪解决掉 图30。走到他倒下的位置，此时还有四名敌兵，最左面的会看守着左边可以跳过的桌子，必须干掉他。这样才能获得标记三个人的视野 图31。出门后爬管子来到另一间屋内。不要开门，先爬到屋顶到 图32 处等待巡逻的敌兵过来落杀之取得一格必杀。图33 中的两个敌人就可以用必杀搞定了。前面的场景如法炮制，爬到图34 的位置往前走，注意电灯的亮灭时间差，落杀一个落单的敌人取一格必杀后秒杀所有敌人。不要进大门，从窗户走，像之前一样各个击破。然后爬上 图35 处的管子到达Robertson的电脑前，Anna需要时间才能完全下载。这段时间要山姆保护好电脑不让敌人靠近，此处敌人会一拨接一拨袭来，数量很多。潜入下通过是个挑战。这里的窗户外壁是呈凹字形的，并且外壁也有通往屋内的管子，应该活用这个立体的隐藏范围。并保


图 27


图 28


图 31


图 29

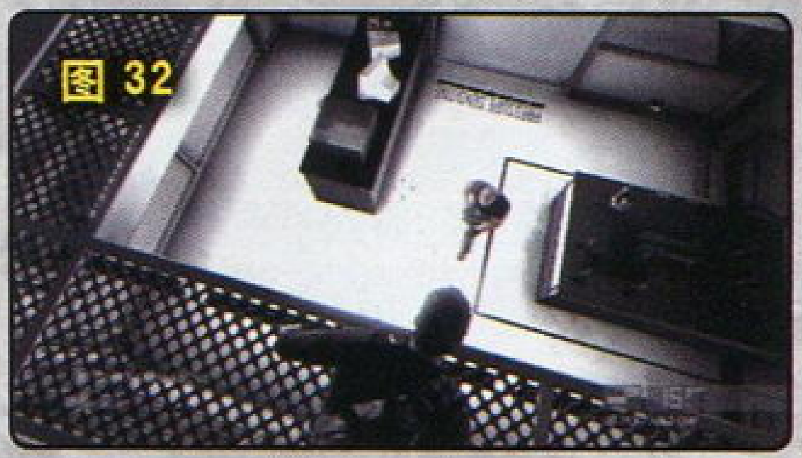

图 32

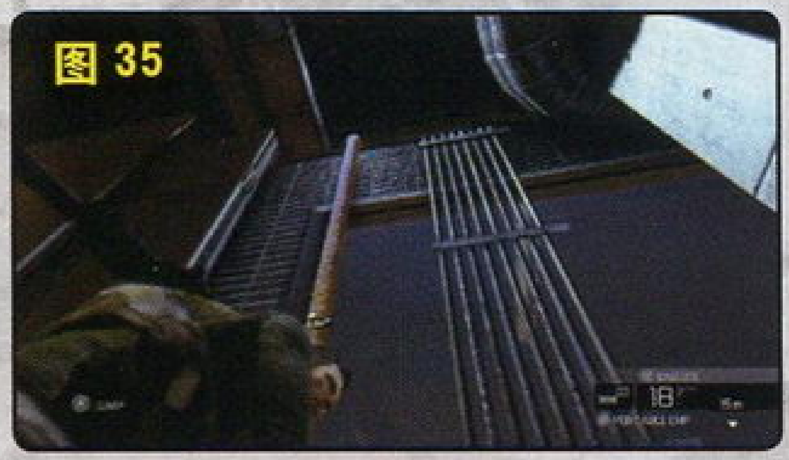

图 30

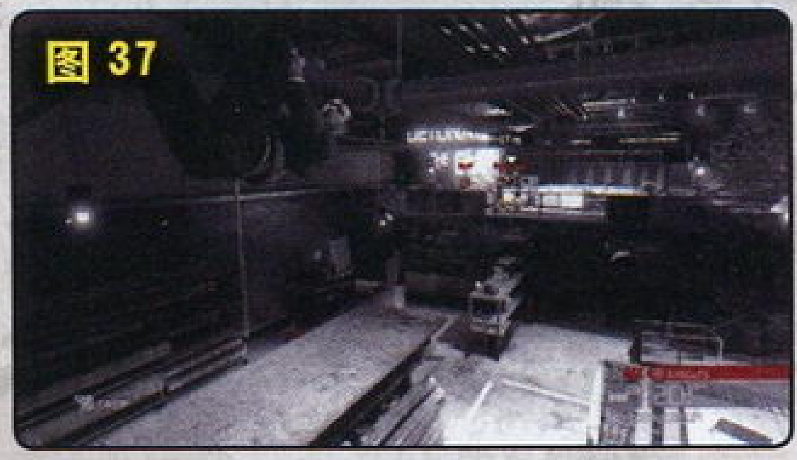

图 33

证枪枪爆头即可。后期有几个钢盔敌兵不容易爆头，要特别注意。没把握的话也可以等他靠近窗户时下黑手，但要注意提前打开窗户，否则玻璃破碎的声音会暴露你的位置。下载完成，为了掩盖踪迹 Anna 要求山姆引爆一颗 EMP。一路爬管子，跳下。来到一个四壁奇怪的地方，刚到出口处发现大批敌人已经来招呼他了。这时应快速跑到对面的管子上 图 36，逆着敌兵袭来的方向往前爬。远处标记必杀解决三名敌人 图 37。落地后小心来到指定地点，玻璃门里面那个敌人是无法打死的。山姆启动了一颗 EMP，玻璃后面的敌人顺便变成烤全羊了。接着外面敌兵又出现，只需从原路扒墙沿从他们头上爬过即可。出门还有几个敌人，轻松搞定后奔向汽车过关。


图 34


图 36


图 35

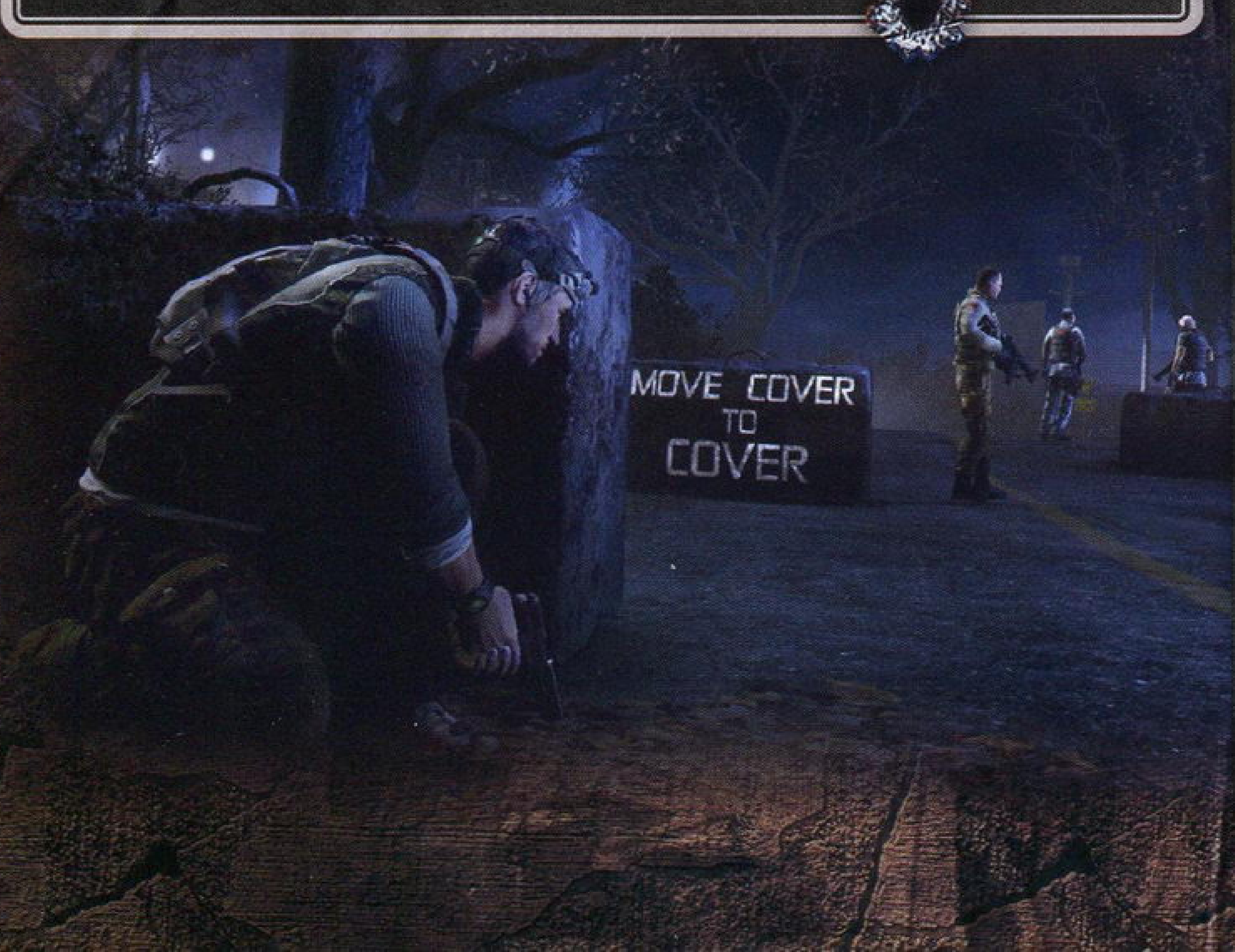

图 37

第七幕 Lincoln Memorial

山姆受总统和安娜之托潜入林肯纪念堂，趁那里的设备还没有被更换，录下 Reed 和 Galliard 的谈话。来到设备室，这里只需要切换频道并时刻保持 Reed 和 Galliard 在取音框内立即可，按下右摇杆可以放大缩小。录音结束后山姆选择暂且放 Reed 一马，先拷问 Galliard。从他口中得知 Reed 想引爆放置在这个城市里的三个 EMP 炸弹，自己扮演救世英雄。并且吐露出一个叫 Megiddo 的更强大的存在。还没等吐出更多东西 Galliard 就被杀手击毙了。

紧追这个杀手，途中会有警察出来添乱，小心一点即可。眼看杀手坐上了汽车，一声巨响，可叹杀手始终难逃良弓藏的命运。此时会有三拨敌人过来，原则上是可以不交锋的。这个咖啡馆的地形非常有利于隐蔽，藏好，等三拨敌人都没有发现山姆的时候，Anna 会告诉山姆他的车子来了，转身跑到这那边过关 图 38。


图 38



第八幕 Third Echelon HQ

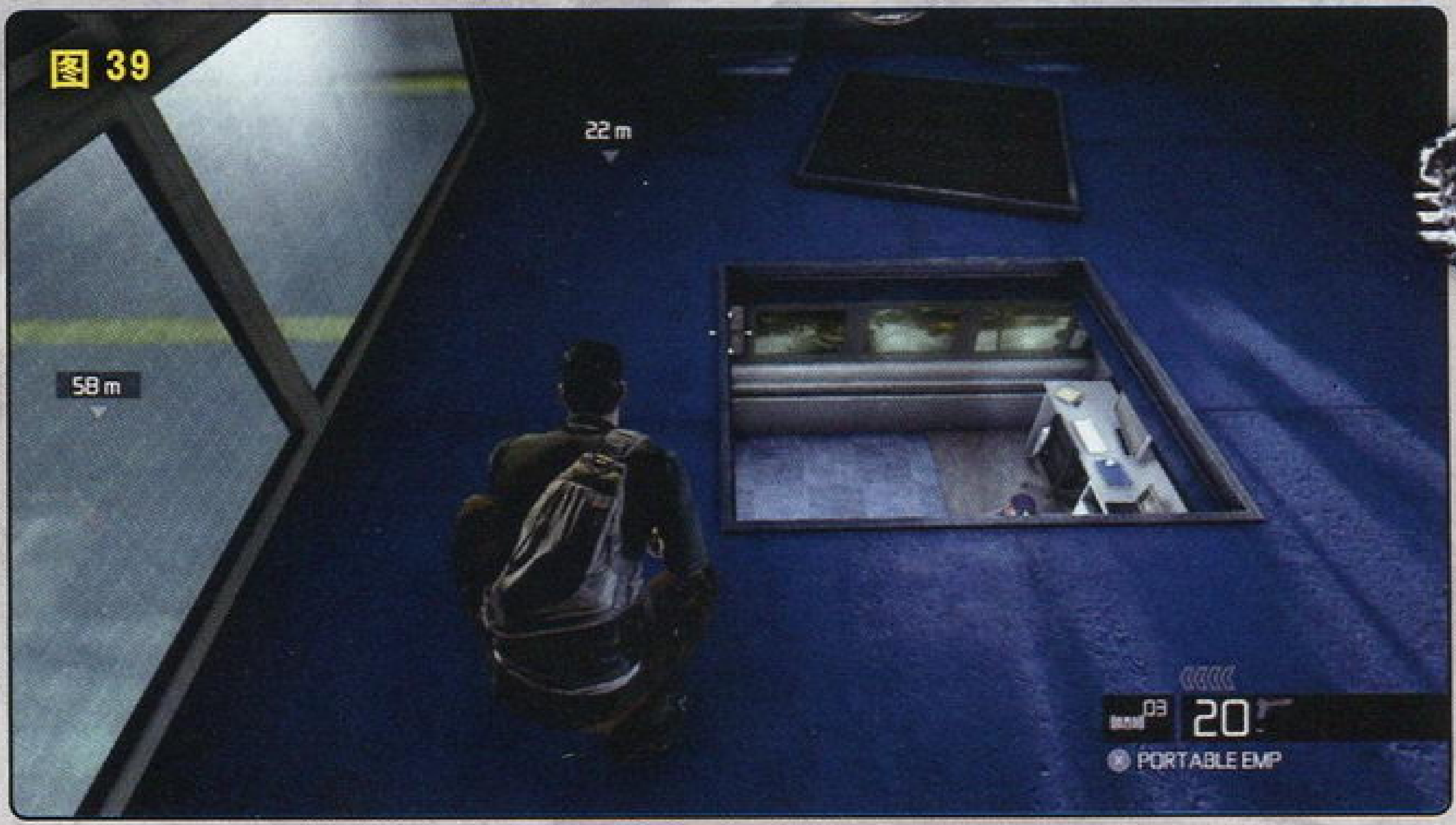


图 39

山姆决定反攻第三梯队总部！首要任务是在驻车场的两个变电室安放 C4。本关是游戏中最强调潜入的一关，引起任何可疑反应都会判定为失败，我们要做到的是绝对潜入！

先解决掉传达室的敌人取得一格必杀 图 39。离开传达室时开门后别慌走，时刻注意地上的探照灯！以下是最短路径：先从出传达室的直筒路上迂回前进，利用可翻越的边缘躲过敌人不难，图 40 标出的小门即是第一个变电室。装好 C4 后不要出门，从另一个通风口出来，下到漆黑的下一层。这条漆黑的路上有直线的两个敌人，这两个敌人由于本身就在黑暗中，是可以放倒的 图 41 图 42。前方不远车子后面有一个通风口 图 43，这里直通第二个变电室。这次走正门，轻轻打开门发现一个守卫就站在眼前，一定要耐心等待 图 44 远处画圈的警卫走远后，再上前毙之。往前走没有几步就是电梯了 图 45。山姆大步跨进第三梯队总部，迎面是欢迎回家的幻灯字幕，黑色幽默 图 46。新来的前台竟不认识山姆，山姆一气之下（胡说的）引爆了 C4。此时由于迎面有一个警卫，想不被他发现只能瞬间一枪爆头，相信


图 40


图 45


图 41



图 46


图 42


图 47


图 43


图 48


图 44


图 49

实用技术 攻略透解


图 50

打到这里各位的枪法都已经相当了得了。靠边走,快速地铲滑过正在关闭的门,又有两个警卫冲出来,还是得必须一枪一个。否则不但会被发现,更可能赶不上正在关闭的门。从这一关开始,全潜入过关变得有些困难了。

第三梯队内部。从开始处往前走爬到天花板上 图 47,敌兵比较分散,一个个吃掉后进入里面的办公室,同样稳扎稳打即可 图 48 图 49。又一个办公室区,同样走天花板可以如幽灵一般溜走,只不过这里多了探照灯,小心一下即可绕过。在服务器室的天花板上有一个口,靠近后有一个家伙在呼唤山姆的名字 图 50。原来这家伙是山姆的超级粉丝,给了山姆一个探测器,现在开始按方向键上即可探测敌兵了 图 51。有了这个东东,山姆更加如虎添翼,这里的地形大同小异耐心折磨死所有的敌兵后,上楼梯转弯来到 Reed 的办公室 图 52 。

打开探测器,发现房间内布满了移动式警戒激光 图 53,碰一下就有机枪伺候,不可好奇。因为山姆的探测器在移动时会模糊,所以我们要站定看好,果断行动。如果不好判断位置可以适当移动镜头,这组激光不难避过。翻过挡板往里走,没几步我们竟碰上老朋友 Kobin!嘴里嘟囔着要 Reed 好好保护他,可惜这次谁也救不了他咯……图 54

拷问他,还嘴硬,一顿暴打外加一个斯巴达窝心脚 图 55。这家伙终于都招了,原来 Reed 的美梦是这样的:先通过引爆 EMP 炸弹归咎现任总统,扶持副总统上台。自己顺便当一次英雄,与新总统弹冠相庆,平步青云。关于山姆的女儿,Kobin 终于承认自己只是负责准备尸体伪造现场之类的。问题在于他提到 Anna 和前第三梯队的人与此事有关,这另山姆心中充满问号。刚要离开现场,大批第三梯队从天而降,由于对方也是拥有探测器的,所以不存在理论上的"隐蔽"。但是敌人在远处扫描到你的时候也仅仅是知道你的位置,且扫描不是持续性的。所以在敌人赶到你暴露位置(白光轮廓)的这段时间完全可以变换位置,第三梯队照样暗杀!(而且利用这一特殊情况还能顺便将 Cat and Mouse 和 Last Known Position 达成)图 56 图 57。又一拨 4 人小队同理杀之 图 58。来到新的激光房间前打开探测器。这次仿佛更难,其实也很简单,看清别慌即可。前往 Anna 办公室的路上还会遇到第三梯队,这次地形更加不利,最后要有一格必杀保证。一旦被探测到立刻转移用探测器同时标记敌人,根据持枪轮廓判断视线的朝向,然后果断闪出来必杀伺候。

顺利来到 Anna 房间,她将一切告诉了山姆:原来一手谋划莎拉假死事件的人不是别人,正是元第三梯队司令——山姆的好朋友 Irving Lambert。挟持莎拉正是为了将来作为筹码要挟、利用山姆,而且 Lambert 在录音里说怀疑第三梯队里有内奸,可惜他临死前都没有找到。被最信任的好友背叛(其实 Lambert 的做法也是出于无奈)的山姆忍不可遏。Anna 还告诉山姆三颗 EMP 炸弹已经就位,而且莎拉所在的公寓就在一颗炸弹的破坏半径之内。山姆带着愤怒前去拯救女儿!Anna 自己跟随 Reed 去白宫,并伺机阻止可能发生的针对总统的刺杀行动。

盛怒之下的山姆会自动标记,无限必杀。一路无论保安还是第三梯队,人挡杀人,佛挡杀佛。跑到电梯口本关结束 图 59。


图 51

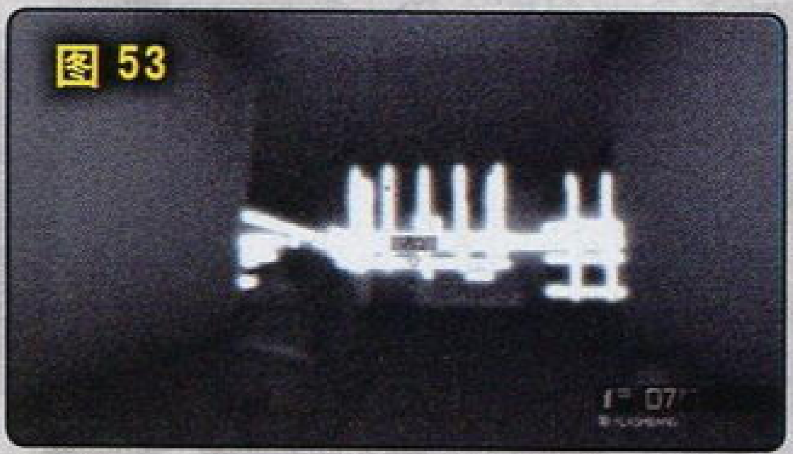

图 53


图 52

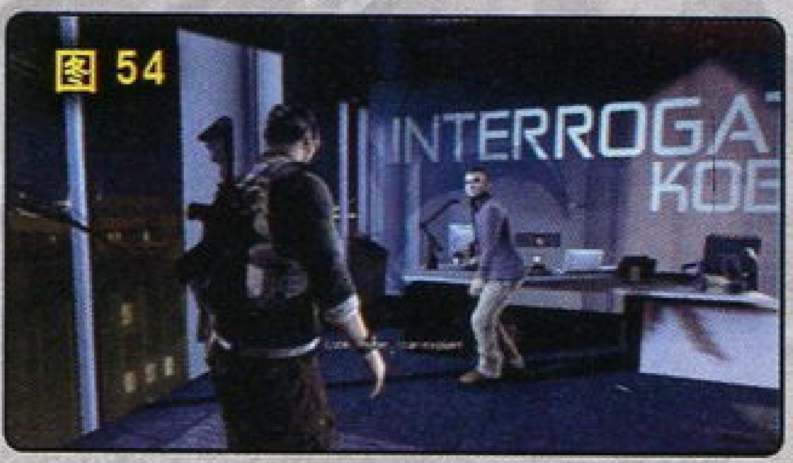


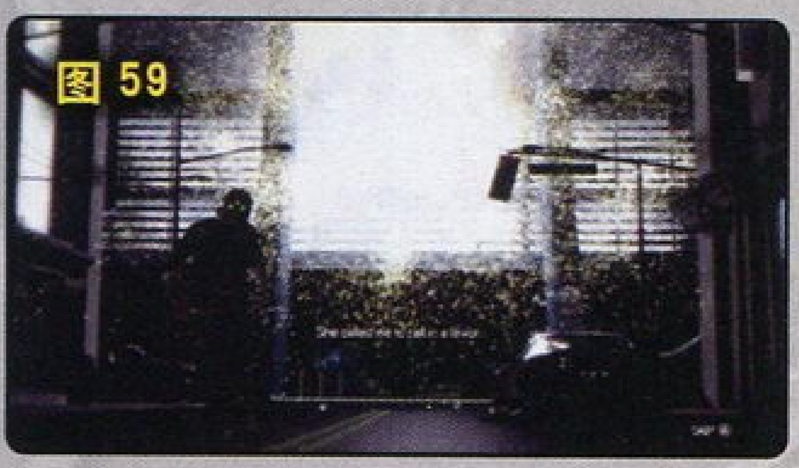
图 54


图 55


图 56


图 58


图 57


图 59

第九幕 Michigan Ave Reservoir

山姆前往密歇根街的一个蓄水池工厂解除 EMP 炸弹,到达工厂后发现果然戒备森严。这个场景的关卡设计很有某日式潜入游戏大作的味道。开始处有两个便于隐蔽的狙击点,一个是大门右边的入口,进去后来到植物丛;另一个是推荐的图 60 处铁栅栏的破口,从这里进去后注意旁边敌人的视线快步翻过栏杆跳入蓄水池,在这里可以搞定一个靠近水槽的敌人以获得必杀,剩下的就轻而易举了。最后留一个无法攻击的敌人 图 61,拷问之。这厮果然是混盒饭的,什么也不知道,只能先潜入建筑物内问问科学家们如何才能解除 EMP。依然是左右两个入口,左边爬管子上去能占据战略高地,走左边。上来后,先标记好左边 4 个,右边高空的缀物可以打下,砸死两个,之后必杀秒左边 4 个 图 62。还有可能赶过来一两个,留一个活口下去取一格必杀。顺管子下降到指定地点。俯身走下水道,没几步就听见女科学家的呻吟……步步为营,成群的敌人必杀瞬灭,落单的 CQC 取必杀。救下女科学家后,得知想拆除这枚 EMP 必须同一时间搞定两个地方,只能由 Victor和他同时出动。Victor会驾驶直升机赶到,而且顺便还会给山姆带来一个惊喜……

爬到护栏边上会有两个过来送死 图 63。外面有一队敌人,目的地的机枪旁有一个敌人。到这里大家都已经是潜入的个中高手了,小心点即可顺利过关。再次全灭下一个场景的敌人之后终于来到其中一个放置炸弹的地方。这里要把握好位置,定起点为左下角,塔为上方,我们应该先跑到右下角。经由右边一排蓄水池,快速往前移动,前方的一个蓄水池左手是有洞穴的 图 64。经洞穴回到左边,这样就可以获得最好的狙杀点,悄无声息的全灭敌人吧。但别忘了最后留一个活口 CQC 解决取一格必杀,这格必杀最好拿上。因为往前走会遇到烟雾雷几名敌人会快速冲过来,此时如果不放必杀极有可能被发现。(手雷有运气成分)


图 60

终于来到直升飞机处,Victor的到达时间还要等一会。在这段时间里我们要单挑直升机(不是把它打下来,躲好别被它打

烂就行了）和雇佣兵群，这里谈潜入已经没有意义了，杀就一个字！一路恍若《战争机器》，敌方火力压力很大，不能有一点手潮。终于来到第二座塔，Victor也及时赶到灭了那架该死的直升机，从飞机上走下来的竟然还有莎拉！父女终于团聚（暂时） 图 65 图 66。在飞机上我们目睹了其它两颗 EMP 爆炸时的惨状。爆炸半径内的电子物体全部被毁！直升机抵达白宫附近的时候被白宫的导弹防御系统击落，幸好三人无恙。山姆在好友和女儿的支持下，决定前往白宫一算总账。


图 61


图 64


图 62


图 65


图 63


图 66

第十幕 DownTown District

出发点处敌人众多，只要不靠近正门，在两侧的入口放冷枪，落单过来的就 CQC 解决，潜入状态下清场并不难。来到街道上，看见大灾过后的惨状，人生而平等，却有人为了一己之力，生灵涂炭 图 67。遇到哨岗后爬上墙沿 图 68，一路小心行事即可，实在不行用 EMP 手雷硬闯也不难。这一关主要是为了让人感受一下灾难的恐怖，为决战渲染一下气氛。


图 67


图 68

第十一幕 The White House

开始后溜边到最右边的小门处，路上可以 CQC 一个独自巡逻的敌人取一格必杀备用。在图 69 处用必杀干掉两个人（潜过去 CQC 会被另一个发现）。然后切记退回远处，打爆红车。大门轰开后涌出很多敌兵，不必在这里费事，赶紧从小门溜进并爬上小屋的屋顶。落杀敌人取得一格必杀后再秒 4 个 图 70，这样还剩两个，跳下来玩死。往里走是一拨接一拨的敌兵，开始几拨地形很有利可以全暗杀。但是最后一波建筑物入口处的敌人太多了，且队形很好，好在不影响我们的路线，也为了节约手雷，就行行好放过他们吧。入口必经路线附近有一个孤零零的家伙 图 71，仿佛在思考人生，告诉别人他的名字就叫“必杀”，有需求的别客气。

丧心病狂的 Reed 竟然血洗了白宫，里面已然是人间地狱。进去后不久 Anna 来电话说副总统马上将在接见室宣布上任，可见野心早已吞噬了他的人性。在外层房间可以用“相机炸弹”玩弄一下敌人，方法是：选中相机炸弹，扔出去后，再按 X 会进入遥控界面，此时 X 是暂时离开界面，B 是制造噪音，Y 是引爆，A 是放弃这颗炸弹。先把炸弹丢到这两个人脚下，然后 B 键发出噪音，等他们凑近后 Y 键引爆。（Sticky Camera Whistle 达成） 图 72。往后的两个大套间敌人数量很多，要活用遥控炸弹，手雷，闪光弹，EMP 炸弹等等一切手段才有利于保持潜入状态。终于来到副总统准备宣誓就职的大厅，这里只有四名警卫，易如反掌。可以躲在角落里听听这家伙和保安的对话，非常有意思：“请您务必镇定！”“你个傻子！我现在最做不到的就是镇定！”之后秒三剩一，取必杀 图 73。

拷问副总统 图 74。之后的与敌方增援的遭遇战本应是此游戏最难的部分，场景内掩体众多但是结构单一，且增援中既有普通敌人又有第三梯队，如果在地面或是窗外不被发现几乎是不可能。但是这里有一个安全通过的办法：敌人进屋之前立即爬上管子并悬在房顶，空中被第三梯队侦测到的几率不大。然后看准敌人聚集的地方，用刚才的遥控摄像头手雷爆破，连续几个并配合吊灯和普通手雷可以轻松通过。厨房也是严阵以待，但同样是送死。从厨房侧门标记，同理剩一个玩死。蛇形穿过自动机枪，来到圆形房间后——一批第三梯队突降，看好机会提前扔一颗雷，配合 EMP 手雷搞定。注意对第三梯队使用迎面 CQC 有几率失败。转出来后近处就可以对机枪兵扔雷了。电话后，又是烦人的第三梯队，被探测后不要慌离开原来位置等其过来侧面 CQC 图 75。还有一点就是高频率使用探测器标记敌人，即使没有必杀，CQC 取得后便于第一时间放出 图 76。

最后与 Anna 会合，她想出苦肉计让山姆有机会接近 Reed 图 77。此处剧情略，全中文剧情参考本期 GameHelo！按提示标记所有敌兵 图 78，Reed 接近时夺下他的武器与 Anna 配合清场。剧情过后选择杀或不杀，生杀大权在握，诸君慎重选择。

结尾又回到 Victo 被谜之组织审问的场景，他说山姆最后终于找到要保护的东西了，那就是家。并且山姆视自己如兄弟。敌人听罢嘲笑道“兄弟”？“是啊，家人……”话音未落，一声巨响，那个“入侵者”来了。


图 69


图 74

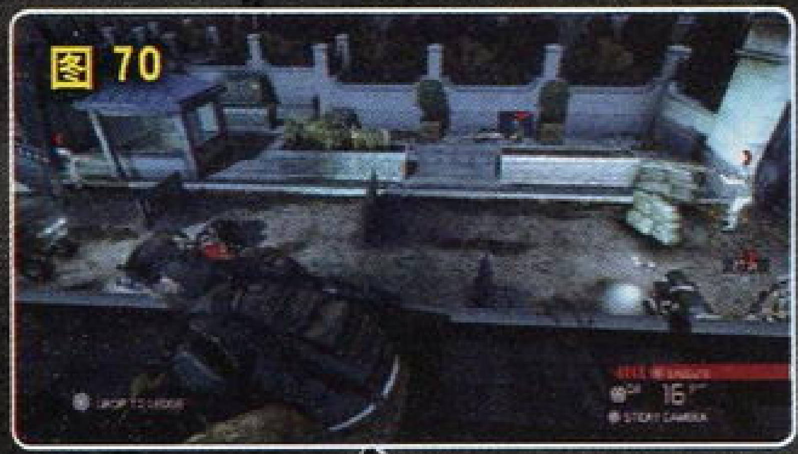

图 70


图 75


图 71


图 76

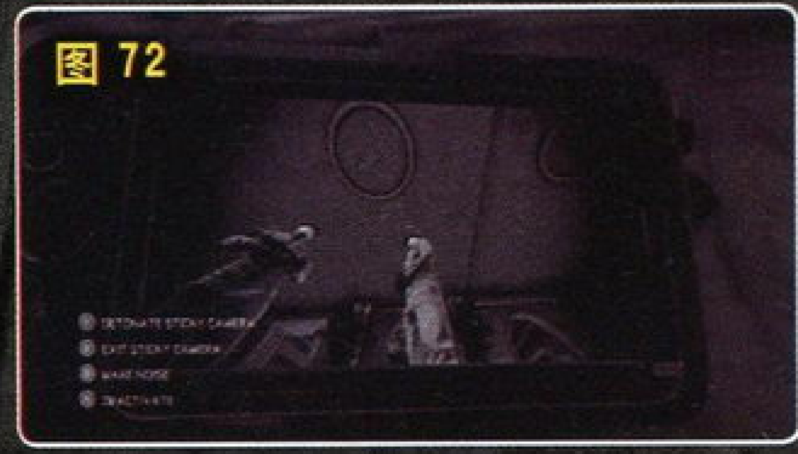

图 72


图 77

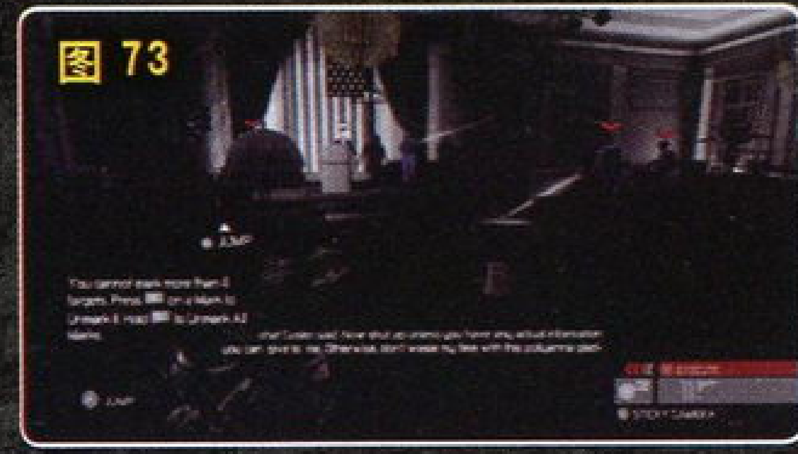

图 73


图 78

《分裂细胞 断罪》合作 & 多人模式心得

文 龚诗钊

《分裂细胞 断罪》的多人模式可以说是游戏的一大亮点。重新制作的关卡，带有补完性质的剧情，充满挑战的模式，都让人欲罢不能！本次我将着重介绍合作模式下的各种模式。（以 REALISTIC 难度为例）

HUNTER

这个模式就是要求潜入杀人，一个关卡分为了几个区域，每个区域标配 10 名敌兵。通过一个区域后有补给点和自动存档。需要注意的是，潜入中如果不幸被发现了，敌人会增加 10 名援兵。援兵的出现位置不固定，甚至会出现在来时的路上，所以当你和队友找不到剩余的敌兵时，往回走看看。

攻关过程中要尽量避免和敌兵正面冲突，便携式 EMP 是逃命和拯救队友时的好东西，也是标配之一。手枪尽量选 FIVE-SEVEN，虽然威力比较小，但能标记 4 个敌兵，非常好用；机枪方面推荐 MP5-SD3，升满后带有瞄准镜和消声管，暗杀敌人特别好用。需要注意的是，杀敌时尽量瞄准头部一枪毙命，如果 3 枪后还不能放倒敌兵，那就会触发警报，增加敌兵。游戏很贴切地加入了辅助瞄准，当精确瞄准某个敌兵的颈部附近以后，系统会自动修正到头部；如果敌兵在移动，还会自动跟踪瞄准一小段距离，这时候不用犹豫了，扣下扳机吧！

有些区域有自动机关枪，而且是在必经之路上。如果被发现并且躲避不及时的话，基本没有生还的可能。但区域内的某个地方，有自动机关枪的操纵台，这时候去操纵，不仅能让队友顺利通过，触发警报后，还能火力压制敌兵，非常好用。不过需要注意的是在操纵时自己是处于无防备状态，想办法隐蔽好自己吧。

FACE OFF

很刺激的两人对战模式！这个模式的目的就是在限定的时间内尽可能多地杀掉 NPC 和对手，所以枪械方面以大威力为主，机枪方面最好是配备精确瞄准镜，这样在远距离杀敌十分容易。探测器存在有效半径，所以只有对手离你足够近的时候才能探测到他，其他时间都要通过敌人发现他的残影来判断大致位置，也可以利用声纳来查看 NPC 倒下的位置来判断对手的方位。

当面对对手的时候，最佳选择就是按 B 进行处决，但游戏的判定很诡异，有时候比对方先按 B 反而被对方给 KO 了。这可能是网速的原因，有个窍门就是面对敌人时，不停按 B，这样击倒对手的几率很大。

EMP 在这个模式中是逃命和干扰对手的利器。对手使用 EMP 时，包括自己在内的全场景的人物都会受到干扰。由于自己头上的声纳探测器的灯光在对手视角里面并不会表现出来，因此可以利用这一点，在对手使用 EMP 的时候迅速起身静止不动，伪装成 NPC，有可能欺骗过对手。

这个模式的对战技巧就在于不停地跑位，多注意自己周围的情况，因为很有可能对手悄悄在你后面准备肉搏你。善于利用探测器来扫描 NPC 和对方的方位。如果眼力够好，其实对手的身影很好发现的，相信玩这个模式不是为了逃命和肉搏敌人，没多少玩家会起身跑步的，因此多注意角落和暗处，看看是不是有个弓着背的身影，还有多抬头看看墙上和护栏外边是不是有个身影，NPC 可不会这样的。

LAST STAND

如果说上面的模式都觉得太简单的话，这个模式真的会让人抓狂。本模式就是要在固定场景内守护 EMP 不被敌人摧毁，一共 20 拨敌人，最后一拨有变态的 25 名敌人！而且本模式地图众多，想要解开相关成就难度很高。

这里说说我的经验。硬拼是肯定不行的，直接从第 15 波开始（一共 20 波）。开场尽量打坏场景内的发光体，为接下来的防守做好准备。战术思想就是绕圈子，被敌人发现了不可怕，当画面提示多个方向出现红色 detected 时，使用便携 EMP 逃脱，再利用场景和敌人周旋，逐个击破。武器方面，FIVE-SEVEN 和 MP5-SD3 依然是首选。但需要注意的是防守过程中机枪弹药是无法补给的，所以打完一拨可以在等待新一拨敌人出来前自杀，这样 EMP 的生命值又会加满，自己的武器装备也都初始化。敌人刷出来后，都是直奔 EMP 的，当他专心攻击 EMP 的时候，他是静止不动的。这个时候爆头很容易，也可以近身肉搏取得处决技能。

相关的成就“Last Man standing”，可以在此模式下的最后一个地图解开。思路在于把敌兵都引到自己跟前来，从而保住 EMP 不被破坏，所以枪械方面就不要选有消声器的，USP.45 和 G36C 是不错的选择。以下是图示



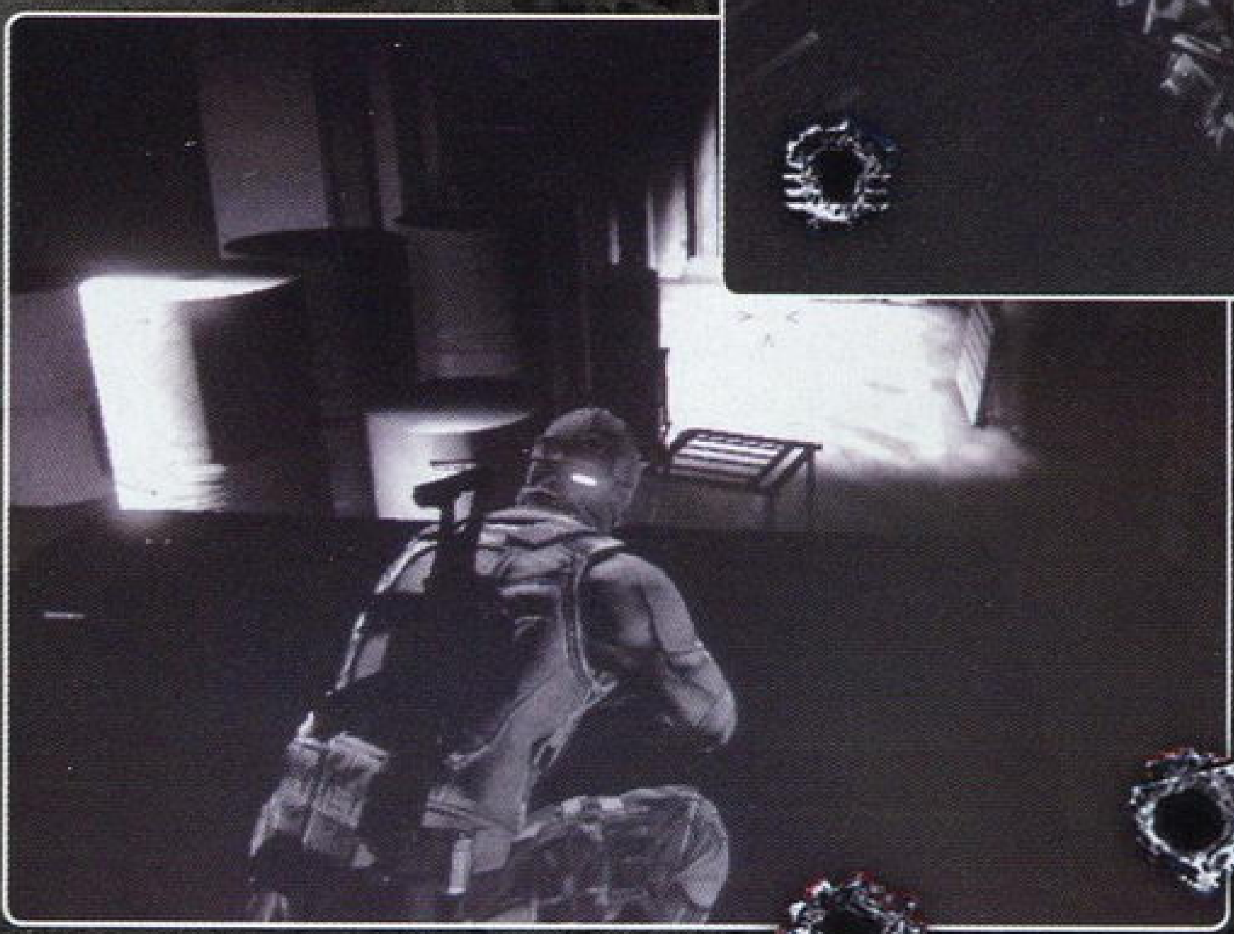
从人物左边的木板爬上去，到达最佳猥琐地点



记得打掉这里的灯



在这里不停地开枪引敌，敌人会从左右两边过来，来一个杀一个吧



在此处主要守护 EMP 不被攻击，因为有时候鸣枪吸引敌人，敌人虽然会停止攻击，但并不会过来巡逻，这时候就需要这名队友来清理了。这里并不是存在安全死角，被发现了会比较危险，因此开枪杀敌一定要快准狠！

INFILTRATION

限定版附送的模式，也可以利用 UBI 点数在 UPLAY 里面兑换。此模式是可以看成 HUNTER 模式的进化形态，虽然地图和 HUNTER 模式一样，但是每个图都有无数的红外线，一旦触碰直接 GAME OVER。

此模式除了参考 HUNTER 模式的心得外，一定要注意的是，移动一定要谨慎，随时打开声纳观察周围是否有红外线；在安全情况下优先打掉摄像头；便携式 EMP 只对红外线无效，因此使用 EMP 后还是要小心走路；被敌人发现后，要第一时间杀掉，出现红色 detected 但只要警报未响，就不算任务失败。杀敌尽量挑落单的杀，几个扎堆就先别动手，敌兵总会分开的；实在心急就和队友商量分工杀敌。

好不容易清完一个区域的敌兵赶往下一区域时，千万不可大摇大摆地走，因为此模式和 HUNTER 模式不一样，这时候摄像头，红外线仍处在工作状态，被发现或者触碰红外线照样任务失败。

说了这么多，《分裂细胞 断罪》的多人模式要亲身体验才知道吸引力到底有多大！双人合作有无限的可能性，我写的也许只是冰山一角，还不快召集 LIVE 上的好友，一起潜入暗杀吧！

（感谢这么些天来一直陪我玩的 GuiltyMoon）。



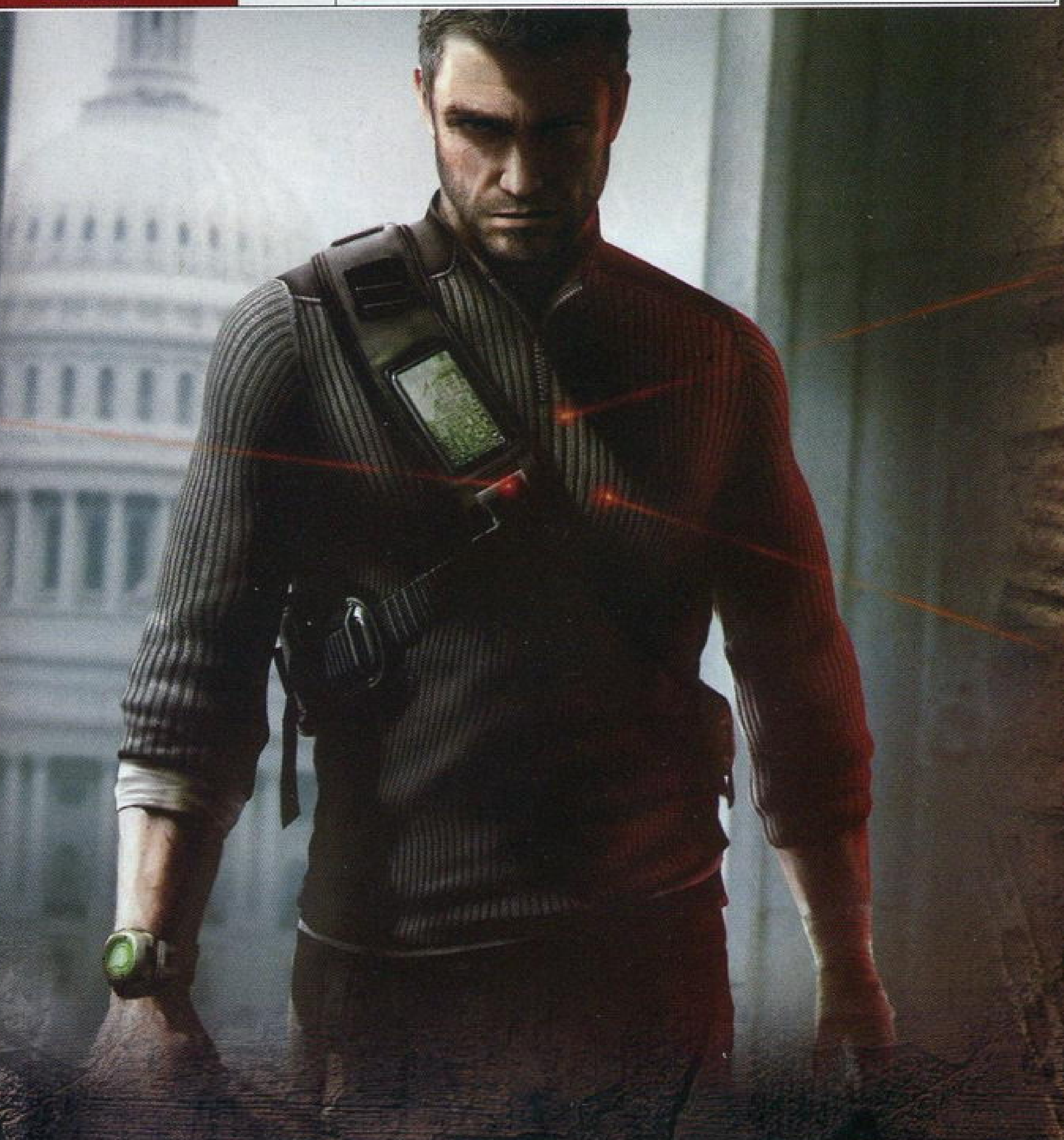
全 P.E.C 挑战列表

备战与处决挑战 Prepare and Execute Challenges	
Death From Above	从高处落杀敌人
Grab From Ledge	从边缘把敌人抓下去
5x Predator	潜行状态下连杀 5 敌
Stealth Headshot	不被别人发现的情况下将一名敌兵爆头
Mark Proficiency	用处决必杀清理两个敌人
3x Frag Grenade	一颗手雷清理 3 个敌兵
Remote Explostion	用遥控炸弹炸死三个敌人
Stunned	击杀一个被闪光雷或者 EMP 雷致晕的敌人
Behind Closed Doors	用反光镜或辅助武器在门后标记敌人，开门处决
Sonar Mark	用声纳探测器标记一个敌人然后处决
Shadow Takedown	阴影中近身搏杀一名敌人，但不能惊动周围敌兵
Sticky Camera Whistle	让相机炸弹发出异响，并炸死被吸引来的敌兵。
匿踪挑战 Vanish Challenges	
Vanish Silently	被敌人发现后，不杀掉其它敌人逃离并匿踪
Cat and Mouse	近身搏杀一个正在调查你最后暴露位置的敌人
Last Known Position	在最后暴露位置 10 米之外击杀一名敌兵
Portable EMP Escape	用 EMP 雷逃脱，致晕至少三名敌兵并逃脱
Flashbang Escape	用闪光弹逃脱
EMP Grenade Stun	用 EMP 雷致晕至少三名敌兵
Choke Hold Freedom	多人模式下帮助正被敌人绞杀的队友脱离
Reviving Team-mates	多人模式下解救队友
分裂细胞挑战 Splinter Cell Challenges	
Mark Mastery	一次处决必杀中击杀四名敌兵
Advanced Stealth	不暴露通过一个小节，且不能接关
Advanced Close Combat	不开枪通过一个小节，且不能接关（搏杀也必须空手）
10x Predator	连续清理 10 个敌兵且不能被发现
Collateral Damage	抓一个肉盾并用其砸碎木门
Human Collision	抓一个肉盾并用其砸倒另一个敌人
Deadly Fall	从 10 米或者更高的地方抓落敌兵
Environmental Hazard	利用可爆炸物或高空坠物一次杀死 3 个以上敌人
Security Device Diversion	激活报警器，并杀掉引来的敌人
Car Alarm Investigation	激活汽车报警器，并杀掉引来的敌人
Human Kevlar	躲在肉盾背后标记并处决 3 个敌人
Group Neutralization	标记并处决三个晕厥状态的敌人
Alternate Door Entry	B 键碎门的同时击倒一名敌兵
Breaking Glass	把敌人抓出窗外并砸碎玻璃
Effective Interrogation	利用三种不用的环境互动拷问
Full Recovery	合作模式下被击倒时，在队友赶来之前击倒 5 个敌人
Remain Undetected	匿踪后保持 10 分钟不被发现

注： 文中提及的“杀死”（Neutralize）敌人，并不表示结果敌人一定会死亡。

全成就列表

成就名称	成就值	说明
Realistic Difficulty	50	完成 Realistic 难度单人故事模式
Co-Op Realistic Difficulty	50	完成 Realistic 难度合作故事模式
Quality Time	20	邀请一名好友共游合作故事模式或其他模式
Hunter	10	合作完成 Hunter 模式下的一张地图
Last Stand	10	合作完成 Last Stand 模式下的一张地图
Hunter Completionist	20	以 rookie 或 normal 难度完成“Hunter”模式全部地图
Hunter Master	50	以 Realistic 难度完成“Hunter”模式全部地图
Last Stand Completionist	20	以 rookie 或 normal 难度完成“Last Stand”模式全部地图
Last Stand Master	50	以 Realistic 难度完成“Last Stand”模式全部地图
Face-Off Completionist	20	任意连接方式完成 Face-Off 模式所有地图
Face Off	10	以任意难度在 Face Off 模式中取得一次胜利
Preparation Master	30	达成全部“备战与处决挑战”
Stealth Master	30	达成全部“匿踪挑战”
Best Of The Best	30	达成全部“分裂细胞挑战”
Well-Rounded	50	达成全部挑战
Weapon Upgraded	10	给任意武器购入三项升级
Gadget Upgraded	10	给任意辅助武器购入三项升级
Weapons Expert	20	给所有武器购入三项升级
Gadgets Expert	20	给所有辅助武器购入三项升级
Weapons Collector	20	全武器获得
Variety	10	购买任意一套制服
Accessorizing	10	给任意一套制服购买装饰
Ready For Anything	20	给所有制服购买全部九件装饰
Fashionable	20	给所有制服购买六种花纹
Perfect Hunter	20	realistic 难度下，全潜入完成 Hunter 模式任意地图
Last Man Standing	50	Last Stand 模式下任意难度任意地图，0 被杀防守所有敌人进攻
Revelations	20	发现安娜见不得人的秘密
隐藏成就 Secret Achievements		
Merchant's Street Market	20	任意难度完成单人故事模式中的 Merchant's Street Market
Kobin's Mansion	20	任意难度完成单人故事模式中的 Kobin's Mansion
Price Airfield	20	任意难度完成单人故事模式里的 Price Airfield
Diwaniya, Iraq	20	任意难度完成单人故事模式里的 Diwaniya, Iraq
Washington Monument	20	任意难度完成单人故事模式里的 Washington Monument
White Box Laboratories	20	任意难度完成单人故事模式里的 White Box Laboratories
Lincoln Memorial	20	任意难度完成单人故事模式里的 Lincoln Memorial
Third Echelon HQ	20	任意难度完成单人故事模式里的 Third Echelon HQ
Michigan Ave. Reservoir	20	任意难度完成单人故事模式里的 Michigan Ave. Reservoir
Downtown District	20	任意难度完成单人故事模式里的 Downtown District
White House	20	任意难度完成单人故事模式里的 White House
St. Petersburg Banya	20	任意难度完成合作模式故事 St. Petersburg Banya
Russian Embassy	20	任意难度完成合作模式故事 Russian Embassy
Yastreb Complex	20	任意难度完成合作模式故事 Yastreb Complex
Modzok Proving Grounds	20	任意难度完成合作模式故事 Modzok Proving Grounds
Judge, Jury and Executioner	10	选择开枪打死 Tom Reed
Man of Conviction	10	选择放过 Tom Reed
Survivor	10	与你的队友对战并存活下来





文 evilpig 编 胜负师 美编 chisun

攻略透解 GUIDE THROUGH

超级街头霸王IV		Capcom	格斗
多机种	SUPER STREET FIGHTER IV		美版
	2010 年 4 月 28 日	1～2人	39.99 美元
	对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄：13 岁以上

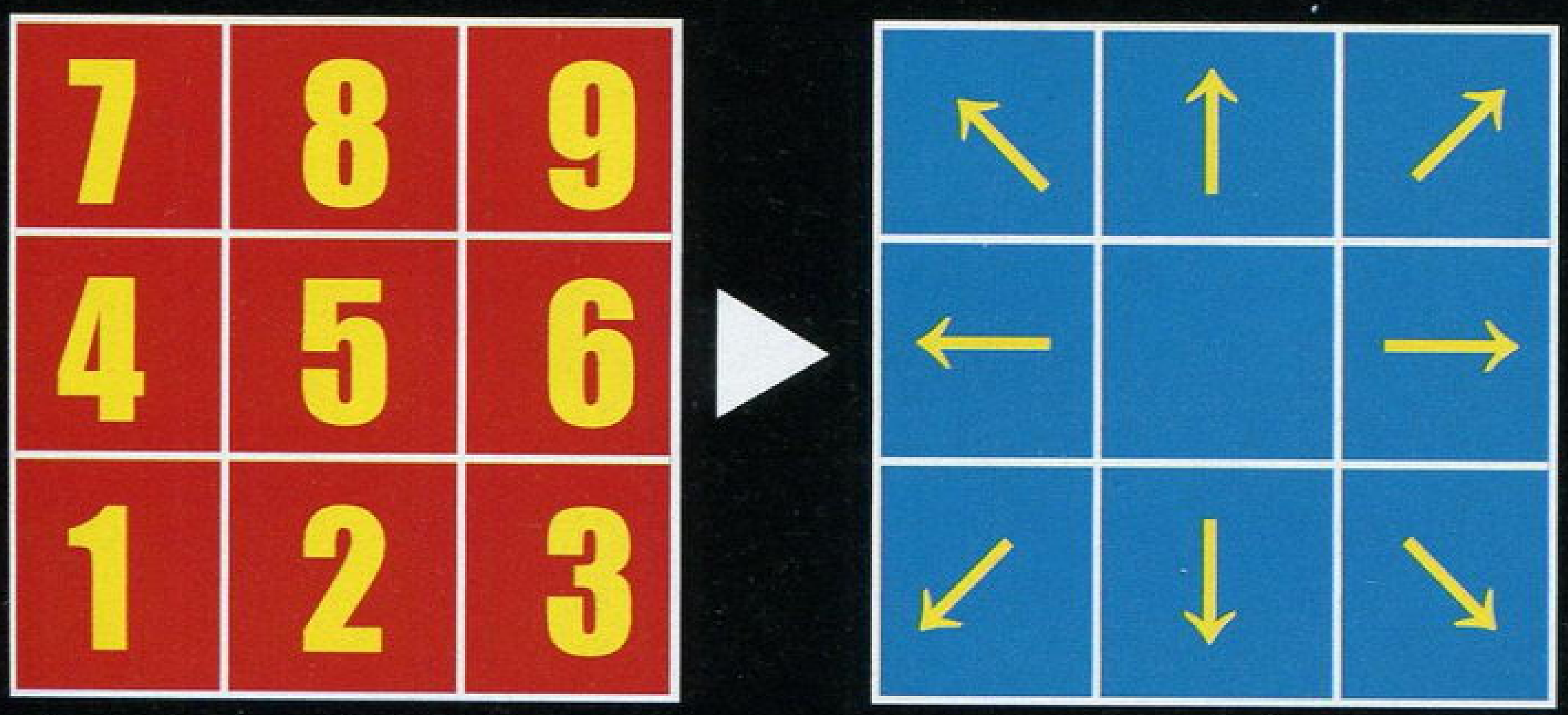
在全球格斗爱好者的共同期待下，《街头霸王IV》的超级加强版《超级街头霸王 4》（以下简称 SSF4）终于如期而至，在原作优秀系统的基础上，为所有角色作出了或多或少的改动，使平衡性提升到一个新的高度。一口气新增了 10 个富有特色的新人物以及新场景，其中还有诸如 Hakan、Juri 等第一次在系列中出现的角色，由此可以看出制作组的诚意与用心。而且，前作中的连技地狱更加激增至 850 条，在难度上也有很大的提高，这必将耗费玩家大量的时间。还等什么？赶快拿起手柄和摇杆，一起来征服这一个个伴随着技巧、汗水与成就感的挑战吧！

为了表述上的方便，文中的指令会采用在格斗游戏玩家中使用率较高的符号来表示。数字指令分别对应该游戏的 8 个方向及摇杆回中后的状态（即方向 5）。P 代表拳攻击，分为 LP/MP/HP 分别对应轻拳／中拳／重拳；K 代表脚攻击，分为 LK/MK/HK 分别对应轻脚／中脚／重脚。例如：5LP、2LP、236P、46P、28K 分别表示站轻拳、蹲轻拳、↓↘→P、←蓄→P、↓蓄↑K。SA、UC 等专有名词缩写请参看以下的系统解说。

系统解说

由于本次《SSF4》基本上沿袭《SF4》的系统，本文的系统部分主要针对第一次接触本系列的新人，老玩家可以直接跳过。

指令符号



基本系统

DASH： 输入 44/66 后角色会作出快速后退／前冲的动作，DASH 主要用于改变进攻／防守的节奏。而且 44 更具有一定的无敌时间，在实战中可以用其躲避对手的部分攻击。

受身： 倒地瞬间输入 2 或任意两个按键同时按，但注意受到如 2HK、UC 等攻击后无法受身。

破甲： 部分必杀技带有破甲属性，使用带破甲属性的技能时，对手不能使用 SAVING ATTACK 进行格挡。

挑衅： HP+HK 同按，没有任何特殊效果。

普通投： 普通投分为前投和后投，前投发动方法为不按任何方向（5）/6+LP+LK，后投为 4+LP+LK。

拆投： 在对手发动普通投的瞬间按 LP+LK 即可拆投，与对手发动的普通投类型无关。

普通技： 即拳脚攻击。

必杀技： 需要通过摇杆指令组合按键输入的指令。

EX 必杀技： 发动方式为普通必杀技指令 +PP/KK，即两键同按，需要消耗一段 SC 槽。与普通必杀技相比，EX 必杀技在伤害、无敌时间等更有优势，但相对来讲破绽也会更大。

©Capcom Entertainment, Inc. 2010 All Rights Reserved.

关于气槽

SUPERCOMBO 槽（SC 槽）： SC 槽即下方蓝色的能量槽，能量槽分为 4 段，对战初始时能量值为 0。通过使用必杀技、普通攻击命中或被对方防御、被对方各种攻击命中或防御等方式都可以增加能量值。同时，SC 槽在对战中可保留至下一回合。SC 槽的用途主要有消耗 1 格可发动 EX 必杀技、消耗 2 格发动 EX SA、消耗 4 格发动强力的 SUPERCOMBO。

ULTRA COMBO 槽（UC 槽）： UC 槽即 SC 槽旁的半圆形能量槽，增加方式为受到伤害或使用 SA 格挡。在 UC 槽超过 50% 后可以发动强大的 ULTRA COMBO（UC），且随着 UC 值的提高，UC 的伤害也会虽之提高。使用 UC 后 UC 槽归零，回合内可再次存储，下一回合 UC 槽将归零。



SAVING ATTACK

SA 是本作的核心系统，发动方式为 MP+MK 同时按，效果类似于格斗游戏中的当身技，但又略有差异。SA 整体分为两个部分，分别是“格档”和“反击”。其特性如下：

1. 在格档的过程中可以格档一下对方的攻击（带破甲属性的攻击除外）。在此过程中虽然受到了伤害，但这一部分伤害会随着时间徐徐回复，直至完全回复为止。但是在回复过程中再次受到伤害的话，受到的伤害则为未回复部分 + 新增伤害。
2. 直到 SA LV3 前以及反击命中对手或被对手防御，这些过程中均可以利用 DASH 取消 SA 的硬直。
3. 在 SA 期间格挡攻击会增加气绝值，但不会由于格挡而气绝，只有受到下一下实际攻击后才会出现气绝的情况。

SA 按 MP+MK 按键持续时间的长短划分为 3 个等级：

LV1： 按下后马上放开，对手可以防御，命中后对手不会倒地，COUNTER 击中对方会缓缓倒地。
LV2： 按住 MP+MK 直到角色闪白光后放开，对手可以防御，命中后对方缓缓倒地。
LV3： 按住 MP+MK 直到自动施放攻击，对手防御不能，带破甲属性，命中后对方缓缓倒地，倒地时间比 LV2 要长。

而特别需要注意的是，《SSF4》相比《SF4》，虽然 SA 系统功能没有改变，但 SA 时间有了明显的缩短，蓄至 LV2 的时间明显比以前快，角色间的 SA 速度也有了较大的差异，请熟悉前作的玩家注意在这一点上的改变。

EX SAVING ATTACK

EXSA 可以说是一种可对战斗节奏进行控制的系统，甚至具有艺术化特征。在拥有 2 格 SC 槽的情况下，在发动通常技及部分必杀技的硬直中按下 MP+MK 可以发动 EXSA，在实战中主要有以下两种用法：

1.EXSA ＞前 DASH ＞追击及各种连技的代入。这种情况下的好处就是无论先前攻击击中与否都可以继续追击进行打投 2 择，给对方很强的心理压力。
2.EXSA ＞后 DASH。在 EXSA 后采用后 DASH 可以规避因之前动作硬直带来的风险，避免被对手反击。

因此，无论是自身或是对方，在拥有两格 SC 槽的情况下都会使攻防方式发生很大的变化。

各种取消

取消，即以高一级技能取消前一级技的硬直，构成各种可能的连技，《SSF4》中的取消规则如下。

1. 必杀技 /EX 必杀技可取消普通技。
2.SC 可以取消部分必杀技。
3. 部分拥有 TARGET COMBO（TC）的角色可以用 TC 取消通常技。
4. 利用 EXSA 构成的各种取消追击连技。

另外，UC 虽然不能用于直接取消，但诸如在 TC/EXSA/ 版边等几种情况下，大部分角色依然可以将 UC 代入连技。

简化输入

在《SSF4》中，无论是波升系角色还是蓄力系角色都拥有其符合自身的简化方式，具体简化指令如下。

623 可以简化为 323 出。这样就可以在一直在蹲状态下实现 623P/K 取消蹲姿的普通技。

63214/41236 可简化为 324/126，与 623 的简化一样，好处是可以实现蹲姿取消。

1 蓄 319 即古烈、巴洛克等人 UC1 的输入方法，其实这种指令最后的 9 也可以用 78 代替，也就是说包含上的要素即可，简化的方式也很多，如 1 蓄 317、1 蓄 628、2 蓄 628，个人比较推荐 1 蓄 628 的方法，因为在 1 的蓄力后推到 6 再反摇大半圈至 8 即可，十分顺手。

摇杆摇一圈简化指令为 412369/632147，简化后可实现无须起跳也能完成 360 的指令。但摇杆摇两圈则无法在一般站立状态下输入。

236236 的指令，简化主要是指 236P/K ＞ 236236P/K 的分段输入，可实现前文所述的 SC 取消必杀技的功能。

4 蓄 646 的指令，功能同上，为蓄力角色实现分段输入。

EXSA DASH： 在连技中经常会出现利用 EXSA 取消代入各种必杀技及 UC 的情况，由于此类连技要求的输入时机较快，因此必须要快速输入 EXSA DASH。具体简化指令为 4/6MP+MK ＞ 4/6，实质就是分段输入 DASH 的指令，节省了在 MP+MK 后要重新按 2 次方向键的时间。

专有名词

帧： 格斗游戏中计量时间的单位，具体为 1 秒 =60 帧，所有的技能出招、收招、硬直时间都是用帧作单位，而目押同样也是精确到帧的操作。

判定： 判定的含义十分广，最常用的简单归纳就是进攻方出招时能触及到对手的有效范围，防守方可能受到对方攻击的范围。

硬直： 硬直和判定一样含义十分广泛，常用的有出招硬直与受伤硬直，出招硬直指在输入指令后角色不接受其他任何指令的持续时间，而受伤硬直则指受到对手攻击后角色不接受任何指令的持续时间，简而言之，就是角色不受控制的时间统称为硬直。

浮空状态： 角色被打至半空，追击可能的状态。

击飞： 角色被打至半空，追击不能的状态。

目押： 按一定节奏输入普通技指令所形成的连技。

COUNTER HIT： 在对手出招判定发生前，我方率先击中对手，COUNTER HIT 对对方造成的伤害为 1.5 倍。

相杀： 我方角色与对方角色的指令同时判定成功，一同受到伤害，相杀后出招硬直会取消。

择：指进攻方按不同的方式逼使防御方进行不同方式的防御选择，如对手倒地后，可进行逆向／正向，上段／下段的攻击。

立回：指玩家在进攻及防御外的一切动作，立回的主要目的就是调整好自己的动作，使自己处于有利的位置。

逆向：用部分普通技／必杀技攻击对手的相反方向，而防御方亦需要反方向防御。

刷键技巧

刷键是其他格斗游戏比较少见的操作方式，通常所说的刷键分为2类，功能也大相径庭。

1 目押刷键

这种刷键方式是为了增加目押的成功率，使部分有效输入时间极短的目押技难度降低，在使用这种刷键方式前必须理解《SSF4》中普通技的优先规则，即脚＞拳，重＞轻，具体为：HK>HP>MK>MP>LK>LP，比如在玩家同时输入LP+MP时，角色所出的是MP，而输入HK+MP时，出的则是HK。正是利用这一点，刷键才得以成立，具体方式为在输入高一级的普通技指令后，以近乎为同时的时间输入比其段位低级的普通技指令（如HK，比其低级的是其他所有5个按键，而LP由于没有比其更低段位的按键，因此无法刷键）。

为了输入上的便利，一般会采用同系指令去刷键，即HP使用MP、MP使用LP、HK使用MK、MK使用LK的方式去刷键，这样比较顺手。利用刷键，可以使在一帧内同时输入2次目标指令，使高难度目押成功率大大提高。

玩家在练习时是这样的，比如HP MP的刷键，可进入训练模式，并在TRAINING OPTION中打开INPUT DISPLAY，在HP的刷键后，显示“HP　　”的指令时，就代表刷键成功了。

2 钢琴刷键

顾名思义，像弹钢琴一样按键，必须利用摇杆才能完成这种刷键方式，手柄玩家基本无缘，这种方式主要是为了使诸如春丽、本田、布兰卡等拥有需要迅速输入5次普通技指令使出连打系必杀技的角色而设，以本田为例，要想使LP＞百烈张手成为连技，就需要使用钢琴刷键法，具体输入指令为首先快速输入LP MP后，利用食指迅速在LP MP HP上向右横拉刷过去，这样就可以迅速使出百烈张手，而不同角色的刷键节奏及具体顺序因角色而有所差别，但操作方式大同小异，在此不一一介绍，留待玩家去发现。

新角色简介

《SSF4》一口气增加了10个角色，这些新角色也是玩家再次埋单的一大理由。可以说，新角色在设计上还是很用心的，即便是在其他系列中登场过的角色，也根据4代的系统特色进行了调整，让玩家既熟悉又不缺少新鲜感。以下是对这些角色基本特点的简介，另外还列出了一些比较基础的连续技。需要注意的是，由于大部分角色的地面连技都可以在一开始加入跳跃攻击，如跳MP、跳HP、跳MK、跳HK以及各种逆向技，因此具体如何在连技中组合跳攻击在文中不再作详细描述。

阿顿 ADON

阿顿在本作中除623K能取消普通攻击外，其他必杀技都不能取消普通技代入连技，但连技伤害表现、稳定的UC代入以及丰富的逆向普通技弥补了不足，使用上会有一些难度。

① 2LK > 2MP > 623LK
② 2LK > 2MP > SC
③ 2MK > 623K > EXSA > UC2
④ 5HP > 623LK > EXSA > UC1
⑤跳 214K > 623LK > EXSA > UC2

科迪 CODY

科迪的打法简单粗暴，持匕首后拳系普通技伤害虽大幅提高，可惜持匕首后基本上不能将有拳系的普通攻击代入连技。在连技方面，伤害较高而且难度较低，并且UC1代入简单稳定。战术上可利用Fake Bad Stone骗取对手出现破绽并伺机进行压制。总而言之，Cody是新人中相对容易上手而又颇具实力的角色。

非持匕首状态

① 2LP > 2LK > 236HK
② 2LK/5HP > 236HK > SC/ > EXSA > UC1
③ MP 蓄力 > 跳 HP > 5HP > 松开 MP 键
④ 236P/EX236P > UC2（EX236P 比 236P 更容易连上，利用 236P 连的话时间要求非常准确）

持匕首状态

① 236P > EX236K（版边可追加 EX214P）
② 2LK > 236HK（> SC）
③ 2LK > 236HK > EXSA > UC1
④跳 HP > 2LP × N

任意状态

① 623LP 击中空中对手后 > EX623P

迪杰 DeeJay

2代中的迪杰给人留下了深刻的印象，而在本作中几乎就是2代的复刻，作为蓄力系角色，无论从移动速度或是DASH的表现都相对灵巧，在连技伤害上也有不错的表现。

① 2LK > 2LP > 2MP > 46HP/46HK
② 5LP > 5LP > 5LK > 46P（> SC）
③ 2MP > 46HP/28P/46K
④ 逆向跳 MK > 2LP > 2MP > 46HP/28HP/46HK/28HK
⑤ 跳 HK > 2LP > 5HP > 46HP（> SC）
⑥ 2MP > EX28P > EX28K/UC2（版边限定）

达德利 DUDLEY

3代拳击手的整体性能不错，其236K是游戏中穿越飞行道具能力最强的必杀技，而且利用此技还能存储能量，623P性能很好，伤害很高，还可以不借助EXSA连上UC2（虽然打不全），普通技表现也让人满意，各种连技代入简单且高效，TC技非常丰富，能带出多种连续方式。

① 2LP × 2 > 5LP > 5HP
② 2LP > 2MP > 623P
③ 2LP > TC1 > 623MP
④ TC5 > SC
⑤ 5HK > 214MK/236K > K（> SC）
⑥跳 HK > TC1 > 623HP
⑦ 2HK > UC2/SC（版边限定）
⑧ 623LP > UC2
⑨ 623LP 击中空中对手 > 623HP/UC2

凯 GUY

凯在本作中整体性能不俗，不但拥有三角跳，而且可通过236P/K派生出不同的招式组合成多种进攻方式，而且连续技的伤害有保证。但惟一诟病的地方就是他的跳跃，相比其他角色，不但跳跃轨迹诡异，而且速度较慢，需要一定时间去适应。

① 2LK×3 > 214MK
② 5MP/5MK > 214MK
③ 5HP > 214LP（> SC）
④ 5HK > 5LP > 5MP > 5HP > 5HK > EX214P
⑤跳 HP/跳 HK > SC
⑥跳 HK > HK > TC > EX214P（部分角色限定，版边可追加 UC1）
⑦ TC > 236K > MK
⑧ 5HP > 214LP > EX214P（版边限定）
⑨ 3HK > SC/UC1（版边限定）
⑩ LP MP HP HK > SC/UC1（版边限定）



哈坎 HAKAN

这是系列首次出现的角色，招式设计十分有喜感，拥有空投以及各种强力的特殊技。此角色主要强调立回，另外除 UC2 外似乎没有很有效的对空技。使用 623K 抹油后角色变得十分诡异，除各种必杀技不同程度增强及 SA 途中也可以移动外，很多非抹油状态下不成立的目押也成为了可能，因此在实战中，如何一直保持抹油状态成为该角色使用者的必修课。

①跳 HP > 6HP
②（跳 HP/跳 HK >）2MK > 236P > P 键追加
③ 5MP > 236P > P 键追加
④跳 MP 击中空中对手 > 236P > P 键追加
⑤跳 MP 击中空中对手 > UC2



息吹 IBUKI

女忍者息吹绝对是高手向的角色，不单与 C.Viper 一样拥有大跳的特技，而且 TC 技十分丰富，能衍生出众多不同的打法。快速的 DASH、623P 及 236K 往往令对手防不胜防，而且连技的组合也十分丰富，熟练掌握简化输入可代入 UC2，总之，上手难度较高，TC 组合多变等可能会令不少刚接触《SSF4》的人望而却步，但她绝对是极具潜力的角色。

① 2LK > 2LP > 623K
② 412K > SC
③ 跳 HP/跳 HK > 5HP/2MP > 426P/214K/623K
④ TC3 > 623K > EXSA > 624P(623K 只能打 1HIT 就要马上取消，不然接不上 624P)
⑤跳 HP/TC2 > TC6
⑥ TC1/HP > TC4 > 214HK/EX214K（接 EX214K 后版边可追加 214P）
⑦ 5LP > 5MK > H 跳 > UC2（需要在 5MK 后的 H 跳取消瞬间出 UC2，简化指令为 5LP > 2369MK > 236KKK，可大大降低难度）



茱莉 JURI

首次出现的韩国女格斗家，其招式比较简单但不失华丽，236K 可以将飞行道具存储之后再释放，UC 设计也很有创意。有很多人不了解究竟 UC1（风水引擎）的作用，其实就是用于取消普通技与普通技的硬直，使其变成类似于 TC 的连续技，但可惜实用性还有待开发。

① 2LK > 2LK > 5MK
②（跳 HK >）2MK/2HP > 214HK（> SC）
③（跳 HK >）5HP > EX623K
④跳 EX214K > SC/UC2（均需要跳 EX214K 打全 3HIT 后才能连）
⑤ 236MK（蓄）> 5MP >（松开 MK）> 2MK > 214K
⑥跳 MP 击中空中对手 > SC/UC2/EX214LK
⑦跳 MP 击中空中对手 > HP > EX623K
⑧跳 MP 击中空中对手 > 跳 MP > 跳 EX214K > EX214K

UC1 后的连续方式实在太多，以下只罗列几种较实用的，玩家可自行创造。

① UC1 > 5LP > 5LK > 5MP > 5MK > 214HK
② UC1 > 2LK > 2MK > 2HK
③ UC1 > 5LK > 5LP > 5MK > 5MP > 214HK/5HK



真琴 MAKOTO

真琴的移动速度十分缓慢，因此 DASH 便成为了其主要的移动手段。尤其是前 DASH，不但发生速度快，而且移动距离十分长，在实战中能往往能起到奇袭的作用。她的进攻思路主要为与对手保持在有效攻击范围给予其伤害，因此在进攻手段方面一般为 236P 缩短距离及掌握取消时机，并活用攻击距离较长的 SA 靠近对手，而且 214K 抓住对手后能造成很大的硬直，可以后续各种地上连技或直接代入 UC。

① 2LP > 2LP > 2LK > 236LP
② 5LP > 5MP > 236MP
③ 2MP > 236MP
④ 5MK > 236MP
⑤ 2MP/HP > 236MP/HP >（SC >）> UC1
⑥跳 214MK > 2LP > 236LP
⑦ 214K >（236236P >）UC1
⑧ UC2 >跳 214MK > EX236P
⑨ 623P 击中空中对手 > EXSA > 623LP/EX623P > EX623P



飞鹰 T.HAWK

飞鹰是一个类似于桑吉尔夫的力量型角色，但灵活性却比其高出许多，利用低空 PPP 打空可以用于迅速靠近对手。攻击手段方面主要利用指令投及目押和简单的取消组合连技，在有能量的时候连技伤害可观。而缺点则是少有能与下段普通攻击组合的连技，难以进行上下段择，算是小小的遗憾。

① 5LP >近 5MP > 623MP
② 5MP > 5MP
③ 5MP/5MK > 623P
④ 5MP/5MK > EX623P > PPP
⑤ 5MP/5MK > EX421K > EX623P > PPP

连技地狱

终于说到本作单机部分的重头 TRIAL 模式了。和前作不同的是，本作连技挑战每人有 24 条，一开始就能全部选择。由于篇幅关系，以下只挑重难点来讲。需要注意的是，下文中部分说明可能会自动包含各种取消及简化的出法，但为了方便各位理解，依然用原指令来表述，因此请各位玩家熟悉系统介绍的“指令简化”部分。大部分蓄力角色的挑战中所输入的必杀技指令，基本随时都需要提前蓄力，这一方面不作为重点来表述。由于目押没有太多的技巧可言，基本上反复挑战掌握节奏即可通过，（若发现无法成功可尝试调整距离，如 5MP > 5LK 也许需要远距离 5MP 接 5LK，因近 5MP 和远 5MP 的动作并不一样。因此在非特殊情况下，目押类挑战将不作重点说明。若发现连技无法成功，可尝试将对手推至版边或调整与对手的距离，因为有可能是版边限定，而且地上远普通技与近普通技的效果是不一样的。最后祝愿有毅力的玩家能够顺利突破连技地狱的考验！



隆 RYU

14 跳 HK > 5HP > 623P > EXSA > UC1

难点在于 623P 后取消 UC1，在 623P 后迅速键入 6MP+MK > 6 完成取消，然后再输入 UC1 的指令，但不能太快也不能太慢。

15 跳 214K > SC

在适当位置前跳后在即将下落的过程输入 214LK 即可打出逆向旋风脚，然后迅速输入 SC 指令，这里稍微需要一点提前量。

16 跳 214K > EX236P > UC1

与 15 相似，难点是需要在版边往外跳使出逆向 214LK。

20 SA > 6HP > 2HP > 623P > SC

难点是 SA LV2 后，2HP 需要较精准的目押，在 2HP 击中后的 SC 取消 623P 与挑战 10 相似。

21 5MP > EXSA > 5MP > EXSA > 5MP > 623P

个人感觉是隆最难的挑战，5MP EXSA 取消后不应该第一时间按 5MP，而是稍微慢一点，其实输入时间还是比较宽松，但却由于连续输入很容易产生混乱。

22 6MP > 2LP > 214LK > SC > UC1

6MP 后接 2LP 是这一挑战最难的部分，6MP 后作瞬间的停顿后按 2LP 就可以目押成功。

23 跳 HP > 2MP > 2HP > EX214K > EX623P > EXSA > UC1

难点可参考挑战 14，基本上就是目押 +UC 的接入训练，注意版边限定。

24 跳 HP > 2LP > 2LP > 2MP > 2MK > 623HP > EXSA > UC2

版边限定，236HP > EXSA > UC2 需要精确的距离，而此挑战前面的目押就刚好到达其距离。需要注意两点，一是跳 HP 跳入起手一定要跳至最靠近对手后 2HP。二是最后 236HP 后需要最速 EXSA 接 UC2。



肯 KEN

13 EX 跳 214K > UC2

这里的EX214K 需要打逆向，而且距离要把握好，使逆向后只打中 1HIT，并在落地前提前输入 UC2 的指令。

15 跳 HK > TC > 623P > SC

TC 后的 SC 取消 623P，在输入 623P 后再输入一次 236P 即可。

16 跳 HK > TC > 623LP > EXSA > UC1

可参考隆的挑战 14，但 EXSA 后 UC 的时机比其更好把握。

19 623HP > EXSA > 623HP > EXSA > 623HP

这个挑战的关键在于，前两个 623HP 都只需要打 1HIT。

20 2LP > 2HP > 236P > EXSA > 2LP > 2HP > 623HP

难度其实并不算大，只要熟练 2LP > 2HP 及 236P 后 EXSA 接 2LP 的衔接节奏基本上没有问题。

21 跳 HK > 2LK > 2LP > 623P > SC > UC1

除了版边限定外基本上没有太多需要注意的地方。

22 2LK > 2LP > 2MP > EX236P > EXSA > UC2

熟练掌握起始的目押及注意 EX 后最速取消 UC2 就没有问题。

23 跳 HK > 5HP > EX236P > EXSA > UC2

在 EX623P 后，需要最速按 MP+MK，然后将其蓄力至 LV2 的瞬间防开，在对手屈膝倒地的同时用前 DASH 取消后施放 UC2。

24 跳 HK > 2LP > 2MP > 623HP > EXSA > EX 跳 214K > UC1

版边限定，在 623HP 2HIT 使对手升空后 EXSA 取消，马上前 DASH 并前跳 EX214K，击中对手后我方会先着地，然后输入 UC1 指令即可。



春丽 CHUNLI

15 TC > 5MP > 46P > SC

TC 后接的站 MP 需要将原先的 1 方向顺推到 4（摇杆不必回中），即用 4MP 连上后即推向 6P 放出飞行道具后马上再一次 46P 即可用 SC 取消 46P 完成挑战。

18 5HK > EXSA > EX 百裂脚> UC2

难点在于在 5HK 后 EXSA 接 EX 百裂脚，其实没有太多诀窍，只要迅速在 EXSA 的途中连打 2 个 K 键并成功放出 EX 百裂脚，后面的 UC 也就不成问题了。

19 TC > 2HP > 28MK > SC

在放出 28MK 后马上开始 SC 的蓄力，到 28MK 收招的瞬间就施放指令，由于 SC 发生较快，比较好接。

20 TC > 5MP > EX46P > EXSA > UC2

类似于肯的挑战 23，在 EX46P 后迅速按 MP+MK 到 LV2，击中对手后前 DASH 迅速输入 UC2。

21 跳 HK > 2MK > L 百裂脚> 2MK > SC

在初次尝试时可能会觉得很难接上轻百裂脚，其实诀窍在于在跳 HK 后接的 2MK，在空中要预先按两三下 MK，由于百裂脚的输入方法是任意 K 键连按 5 次，因此 2MK 击中后只需要再次按两三下 LK 就可以连上轻百裂脚。之后的就是目押 2MK 再接 SC 即可，注意过程中须一直拉着 4 作为 SC 的蓄力。

22 214HK > SC

214HK 后马上开始蓄力，利用 214HK 造成的硬直可以连上 SC，蓄力时间是足够的。

23 跳 HK > 5HP > EX46P > EXSA > 4MK > MK > 28MK > UC1

20 号挑战的加强版，SA LV2 击倒对手后，在倒地前迅速输入 4MK 及其派生，然后马上进行 UC1 的蓄力，在对手落地前即可完成 UC1 的指令接上连技。

24 214K > 2LK > EX 百裂> UC2

版边限定，难点是 214K 后的 2LK 目押与目押后的 EX 百裂脚过渡，只要在成功目押后迅速按 2 个 K 键其实就可以将 EX 百裂脚接上，整体难度不大。

本田 E.HONDA

14 SA > 2LP > 46P

SA LV2 击中对手的前DASH过程中紧按1，然后DASH硬直完毕瞬间利用1LP出蹲LP之后马上推到6按P出46P后连上即可。

16 28K > SC

版边限定，首先将对手推至版边，在较远距离使用28HK，并迅速准备SC的蓄力，只要对手在靠版边处落下就可以接上SC（根据距离对手有可能被28K击中后往版边外的情况）。注意需要用28K的下落过程时击中对手才可能成立，上升过程击中对手连续不能。

17 跳 HP > H 百烈张手 > SC

需要在跳HP击中对手后迅速连点HP，在接续百裂张手后用SC取消。

18 2MK > EX 百烈张手

这里比较简单的方法是利用提前输入的方法，在出2MK的时候，输入2LP+2MK同按，并利用2MK的硬直连按2次，然后LP+MP+HP迅速连点即可。

19 跳 HP > 5LP > 5LP > 5LP > 46HP

跳HP后的3下5LP的目押用4LP出，这里的目押有点难度，最后一下46P取消轻拳在最后一下轻拳接上后迅速输入46P的指令即可。

21 2LK > 2LK > 2LK > 2LP > SC

这个挑战主要在于三个2LP > 2LP的前置目押有点难，输入节奏基本一样，在目押时一直拉着1方向进行蓄力，最后的蹲LP成功后接SC只要手快就可以了。

22 跳 MP > 2LK > 2LP > L 百烈张手 > SC

难点在于2LP与轻百烈张手之间的衔接，而在实际操作中发现，只要在2LK后连点2LP即可完成目押并施放出轻百裂张手，算是一个小小的窍门吧，最后SC的蓄力依然要在前置的2LK > 2LP之前进行预备。

23 2LP > H 百烈张手 > 5HK

2LP > 重百烈要用到刷键的技巧，方法如下，按顺序输入2LP > 2MP > 2LP > 2MP > 2HP，利用摇杆进行游戏的玩家可以在瞬间按完2LP > 2MP后用食指从按LP > MP > HP的顺序横刷过去，由于百烈张手的指令是任意P键连按5下，利用这一方法即可使LP与重百烈张手之间的连技成为可能，而利用手柄的玩家也可以将按键调整到适合的位置进行这一操作，但会略为麻烦。之后的5HK连点即可。

24 5MP > 2LP > H 百烈张手 > SC

5MP后利用挑战23的刷键方法即可轻松通过。

布兰卡 BLANKA

21 跳 HK > 5MK > 5LP > 46HP > EXSA

版边限定，完成站MK与站LP的目押后迅速用46HP取消LP，击中对手后马上按一下MP+MK即可。

22 跳 HK > 2LP > 电击 > SC

版边限定，跳HK击中后连按LP，在LP和电击击中对手后第一时间取消出SC即可。

23 跳 MK > 2MK > UC1

2MK后需要目押出UC1，2MK后作短暂停顿再迅速出UC1指令，需要反复练习掌握节奏。

24 跳 HK > 5MP > 2MK > 5LP > 46HP

难点是如何在一连串目押的同时能保证最后46HP的蓄力时间，在5MP完成后，之后的蹲MK用1MK接，随后的站LP用1推到4方向使角色站立按LP（摇杆不需要回中），这样之前按1MK的蓄力就会保留，之后用46HP取消站LP。

桑吉尔夫 ZANGIEF

18 5LK > 5LK > 5LK > EX623P

注意3个5LK指的是远5LK，近的是接不上的。

20 SA > KKK > EXSA > EX623P

一开始的SA要蓄力至LV3，击中后前DASH后KKK击中对手马上EXSA前DASH取消再出EX623P，整体难度不大。

21 跳 2HP > 2LK > PPP > EXSA > EX623P

难点与挑战20基本相同。

22 5MP > 2LK > EX623P

这里的5MP需要用远5MP才可以接上之后的2LK,而且位置要掌握好。

23 跳 2HP > 2LP > 2LP > 2LP > 5LK > EX623P

24 跳 2LK > 2LK > 2LK > 2LK > 2LK > EX623P

这两个挑战的难点几乎相同，都是主要考验玩家的目押水平，注意最后一下目押后接的EX623P都要最速出。

古烈 GUILE

15 28LK > UC1

关键在于脚刀需在最高点击中对手。之后马上开始UC1指令的蓄力，在落地前即可完成蓄力接上UC1。

19 46LP > 跳 HK > 5HP > 46LP > 6HP

版边限定，自身与对手分别处于2个版边，在施放46LP后马上前DASH两次然后起跳，起跳后马上紧按4蓄力，在落地站HP后迅速用46LP取消，击中对手后接6HP的特殊技即可。

20 SA > 2LP > 2MP > 46P > SC > UC2

SA LV2/3 后前 DASH，利用 2LP 与 2MP 的时间蓄力，46P 后马上用 SC 取消，SC 过程中保持 UC2 的蓄力，于对手在 SC 后下落过程中输入 UC2 指令即可。另外注意此挑战需要在版中完成，版边是接不上最后的 UC2 的。

21 跳 HP > 2MP > 28K > SC > UC2

参考挑战 20，将 28K 替换成 46P 即可。

22 跳 HP > 2MP > EX46P > EXSA > UC1

在 EX46P 后马上按 1+MP+MK 同时开始 UC 和 SA 的蓄力，SA 要蓄力至 LV2 然后马上放开，在对手倒地前，SA 的硬直完毕后即可接上 UC1。

23 跳 HK > 2MP > 46LP > 2LP > 2MP > 46LK

难点在于第一个 46LP 后续的 2LP > 2MP 目押，由于 46LP 的硬直很小，出招后接 2LP 可以按得快一点，而后续的 2MP 则要慢一点，具体节奏需自己掌握，完成后最后的 28LP 也不是问题。

24 2LK > 2LK > 2LP > SC(用 MK 出) > UC1

先在对手面前预先蓄好 SC 需要的蓄力，前置的目押比较宽松，重点是在于 2LP 接 SC 需要很快的速度。目押时需要全程按着 1，然后在 2LP 后迅速出 SC 的指令，在 SC 成功后立刻准备 UC1 需要的蓄力，在对手掉至半空时可以完成蓄力连上。



达尔锡姆 DHALSIM

注：8 至 12 中的所有普通技指的都是 4P/4K。

17 SA > UC2

需要在对方倒地前迅速放 UC2，而且位置需要相当精确，由于达尔锡姆的跳跃十分慢，因此 UC2 用 2362369P 出可以达到最速。具体推荐方法为 SA LV3 后后 DASH 出 UC2。

22 1HP > 1LK > SC

需要目押 1HP > 1LK 后最速 SC 取消。

23 UC1 > 跳 HP > 4MK > SC

离对手约两个身位先放出 UC1，然后用 6239PPP/KKK 作低空传送，然后按 HP > 4MK 后接 SC，建议在 SC 前接一个 214P，这样输入 SC 的时间会比较宽松。

24 4HP > 236LP > EXSA > 4HP > 236LP > EXSA > UC1

难点在于第一个 EXSA 在前 DASH 后接 4HP 的时机，掌握好即可。



拜森 M.BISON

16 SA > 46K > SC

SA LV3 随后前 DASH 后迅速按 1 蓄力，担心蓄力不够的话可以接 2 下 2LP 再接 46K 再取消出 SC。

19 28K > SC

28K 的头槌用 27K 出，目的是保持 SC 的蓄力，着地后马上输入 SC 的指令，成功出现 SC 的画面后按住 3 个 K 键即可。

20 SA > 2MK > 2LK > 28HP

SA LV2 以上，前 DASH 后目押接 28HP 即可。

21 2MK > 5LP > 2MP > SC

这个难点在于在目押时需要保持 SC 的蓄力，3 个普通技的目押，摇杆按照 1 > 4 > 1 的位置改变，最后施放 SC 指令。

22 跳 HP > 2LP > 2LP > 5LP > 2MP > 46P > SC

目押十分简单，与 21 相似需要保持好必杀技与 SC 的蓄力即可。

23 2LP > 2LP > EX46K > 2LP > 2LK > 28HP > UC1

需要注意两点：一是两下 2LP > EX46K 需要最速输入。二是头槌接续 UC 的方式，可参考 19。

24 跳 HK > 5HK > 2LK > EX46K > 2LP > 2LK > 28HP > UC1

基本上就是前面挑战的一个综合，需要调整摇杆方向并保证蓄力，头槌接 UC 方式同前。



巴洛克 BARLOG

16 SA > UC1

最简单的方式为于版边 SA LV3 后，在对手倒地前输入 UC1 指令并推着 9 方向即可。

19 SA > 3K > EX16K

3HK 输入后马上将摇杆回到 1 方向蓄力，在对手着地前即可完成蓄力接续连技。

24 3K > UC2

与 19 方法相同，只是将 16K 变成 UC2，UC2 所需蓄力时间虽然很短，但依然要让 3HK 把对手打到较高位置作配合才能连上。

注：20 至 22 基本上都是难度相仿方法相似的连续技，只要做好提前蓄力以及目押节奏基本上就没有问题。另外注意 EX28 后后接投需要较精确的位置要求，因此可能需要反复练习。



沙盖特 SAGAT

18 跳 HK > 2LK > 2LK > 623HP > EXSA > 6HK > UC1

基本上和隆的 14 相同，注意 623P > EX SA 后需要稍微停顿后再出 6HK，最速反而会导致 6HK 踢不上的情况。

20 2MK > 236K > EXSA > 2MP > 623K

版边限定，236K 后马上 EXSA 蓄至 LV2 击中后基本就没有问题。

21 跳 HK > 2LK > 2MP > EX623P > UC1

主要EX623P后的UC1时机，太快出不了，太慢接不上。

22 2LK > 2MP > 236K > EXSA > 2LK > 2MP > EX623P

需要注意的是236K后要最速EXSA取消继续后面的目押。

23 跳HK > 5LP > 2LK > 2LK > EX236P > EXSA > UC2

5LP > 2LK > 2LK的目押节奏需要掌握好，最后一个2LK与EX236K的衔接要最速，之后的EX SA取消UC2也要最速输入。

24 2MP > 236P > EXSA > 2MP > 2LP > 623HP > EXSA > UC2

不但需要掌握取消的技巧，也需要掌握好目押的节奏，623P > EXSA > 6HK > UC2与挑战18的节奏相同。

维加 VEGA

18 28K > P > 2MP > 5MK

28K击中后的移动轨迹其实是可以控制的，知道这一点后剩下的就是掌握目押的节奏了。

注：20至24的难点大同小异，目押也十分的宽松，掌握好蓄力方向的变换保持蓄力及各种取消的技能即可。

绯红毒蛇 C.VIPER

18 跳HK > 5HP > 214HP > EXSA > UC1

版边限定，主要是快速利用EXSA取消214HP，之后在对手着地前输入UC1即可。

19 SA > EX214P > UC2

SA LV3后前DASH输入EX214P，需要将对手击至屈膝倒地的状态才可以接上UC2。由于时机掌握不好会使EX214K击飞对手，所以需要反复尝试。

21 SA > 2HP > PP > UC1

没有任何技巧可言，惟一需要的就是手快。

22 跳HK > 5LK > 5LP > 大跳取消 > UC2

重点需要在5LP后的大跳取消的大跳起跳瞬间完成UC指令，如果硬出的话很难，利用简化指令跳HK > 5LK > 236LP > 2369PPP即可使其难度大大降低，但出UC的时机依然需要目押。

23 SA > 2HP > EX623P > 大跳取消 > 跳214HK > 214HK

版边限定，SA LV2/3后EX砸地取消2HP，在砸地的瞬间完成大跳的指令，起跳后输入214HK，在对方落地前再接一个214HK即可。

24 2HP > 214HP > PP > 2HP > EX623P > 大跳取消 > 跳214HK > UC2

此挑战是实战中常用的连技，难点在于要熟练掌握2HP > 214HP > PP > 2HP的取消方法，其他难点与23相似，推荐在版边进行，因为这样最后UC的输入时机会宽松得多。

鲁弗斯 RUFUS

16 SA > 5HK > 6HP > UC1

这里需要注意SA LV2/L3击中后需要后DASH。

19 SA > 跳3MK > 5HP > 236P > 6 > UC1

版边限定，SA LV2后前DASH，然后跳3MK低踩（即跳起后迅速输入3MK，踩到腰部以下），注意目押接5HP后的623HP要推着方向6才能打全。

20 跳HP > 2MK > EX236K > LK > EXSA > 623MP > UC1

EX236K派生LK后的EX取消节奏要掌握好，取消后前DASH，最速输入623MK。而且，623MK需要击中对手3HIT后才可接上UC，时机比较难掌握，需要点运气。

21 跳3MK > 2LP > EX236K > LK > EXSA > UC1

能解决20的就绝对能解决21，EX SA取消EX214K > LK后接UC的时机非常好掌握。

22 SA > 6HP > 623MP > UC1

SA LV2/3后前DASH，6HP击飞对手后迅速输入623MP同样需要击中对手3HIT，这里要打全3HIT的时机相比挑战20容易得多。

23 跳HP > 5LP > 5MP > 5LP > 2MK > EX236P

目押的节奏是关键，5LP后接5MP要快，5MP后接5LP则略慢，完成后2MK比较好接，最后的EX236P也就不成问题了。

24 跳3MK > 5LK > 5LK > 5HP > 236HP > 6 > UC1

在SSF4中近5LK接续5HP的有效时间明显增长了，因此这个挑战也变得很简单，唯一注意的就是623HP需要推着6方向以及版边限定。

埃尔 EL.FUERTE

22 5HK > 5LK > SC

这里需要远5HK接5LK，随后的SC输入够快就可以。

23 SA > 6MK > 5LK > 2MK > SC（HP）

关键6MK后的LK要接得稍微快一些，随后的2MK也同样需要稍快。

24 HP > HP > HP

这个挑战就是埃尔的神技重拳Loop，输入指令为HP > 236P > LP > HP的循环，原理为利用236P > LP的急停取消236P的硬直。在236P后，LP > HP的节奏是关键，需要反复练习把握。

亚伯 ABEL

20 6MK > 前DASH > 5HP > 236P > P > P

6MK > DASH后接5HP的目押稍难，建议输入方式为6MK > 6 > HP，这样DASH就可以提前输入提高5HP的成功率，另外5HP只打1HIT后即用236P取消。

22 2MP > 236LP > EXSA > 2HP > UC1

236P 后的 EXSA > DASH 后接 2HP 一定时机要恰到好处，不然 2HP 会被防御，随后的 UC1 稍微慢一点出才能接续上。

23 2MP > 236LP > EXSA > 2HP > 236LK > 623P

与 22 相似，只是将 2HP > UC 改变成 2HP > 623K > 623P，只需要 2HP 打中 2HIT 后最速 236K > 623P 即可。

24 6MK > 前 DASH > 5HP > 236MP > EXSA > 6MK > 前 DASH > 5HP

难点是在 EX SA 后再次接续 6MK，需要在 EX SA 后第一时间出 6MK，同时必须熟悉 6MK > DASH > 5HP 的目押。

塞斯 SETH

15 2LK > 2LP > 623HP > EXSA > UC2

典型 EX SA 取消接 UC，2LK > 2LP > 623P 需要目押出，623P 后迅速 EX SA 前 DASH 后输入 UC 指令即可。

18 跳 2MK > 跳 MP > 2MK > 2MK > 2HK

首先在最高点用跳 2MK 击中对手，然后跟随对手下落一定距离再按跳 MP 才能击中对手，击中后马上再次起跳，完成跳 2MK > 跳 2MK > 跳 2HK 即可。

19 2HP > EX214K > 2HP > EX214K > 2HP > SC

关键在于每次 2HP 击中第 2HIT 后的瞬间马上 EX214K 即可保证每次成功将对手吸到身边。

20 2HP > 623LP > 跳 2MK > 2MK > 2MK > 2HK

版边限定，2HP 需要击中 2HIT 使对手升空，然后接 623LP 打 1HIT，在对手落地前最速起跳接跳 2MK，只要接到第一下后面的也就没问题了。

22 2LK > 2LP > 5HP > EX236P > EXSA > SC

注意目押中的站 HP 必须是近 5HP，EX236P 的 EX SA 取消需要在第二个飞行道具放出后，太快反而取消不到。

23 SA > 214LK > 2HP > 跳 2MK > 2MK > 2MK > 2HK

版边限定，开始需要 SA LV2/3 后前 DASH 接，其他难点与 20 相同，只是将 623P 换成了 214K。

24 5HP > 236P > EXSA > 5HP > 236P > EXSA > 2HP > SC

具体要摸准 SA LV2 的时间，需要在 SA 到达 LV2 的瞬间放键，并掌握 SA LV2 后前 DASH 后续的节奏即可。

豪鬼 GOUKI

14 SA > UC1

SA LV2 前 DASH 的硬直过程中输入 UC1 的指令即可。

18 EX 跳 236P > 623PPP > UC2

关键是需要使 UC 击中的时机与跳 EX236P 第二个波将近重合。推荐方法为将对手先推至版边，自己再居于另屏幕另一端稍微往前，然后向前起跳，在跳至版中时输入跳 EX236P，着地后迅速输入 623PPP 再利用 UC 取消即可击中。由于位置要求较高，可能需要反复尝试。

20 2LK > 2LP > 5HP > 214LK > 623HP

开始的目押的 5HP 需要接续近 5HP，后面的 214LP 接 623HP 需要在对手将近落地时完成指令，往后的挑战 21 至 23 也是如此。

22 623K > MK > 5LP > 2HP > 214LK > 623HP > EXSA > 624P

623HP 后的 EX SA 需要在 623HP 第 2HIT 以后输入，不然对手不会升空。

23 跳 2MK > 5HP > 236P > EXSA > 2HP > 214LK > 214HK

跳 2MK 需要在上升到顶点时输入。其他难点则是 236P 后需最速 SA 取消前 DASH 再接续，最后 214LK > 214HK 要在收招的瞬间输入指令。

24 跳 HK > 5HK > 2LK > EX214K > EX623P

版边限定，起始时在较远位置起跳，目的是使跳 HK 后接续的 5HK 成为远 5HK，后接的 2LK 节奏需稍慢，后续的 EX214K 有可能将对手击出版边，因此位置的选取可能需要反复调整。

刚拳 GOUKEN

14 4LP+LK > 跳 MP > EX214K

注意要接上最后的 EX214K，4 投后的斜方向跳 MP 必须只击中 1HIT。

18 421P > SC

在 421P 反击对手后马上就要用 SC 取消，等待 421P 硬直完全完毕后再输入 SC 是不能接续的。

20 跳 HP > 2HP > EX623P > EX236P > UC1

版边限定，在 EX623P 后需要等待对手落下到一定位置再输入 EX236P，必须使 EX236P 打全 2HIT 才能接上 UC。

21 623K > MK > K > 2HP > EX623P > UC2

版边限定，注意 UC2 需要等待对手落下到一定位置才能接上。

22 跳 HP > 5MP > 2LP > 214K > EXSA > UC1

214K 只需打 1HIT 就马上 EX SA 取消前 DASH，随后必须最速出 UC 才能接上。

23 236P > EXSA > 2HP > EX623P > EX236P > UC1

一开始需要用 236LP 蓄力，蓄至系统自动施放，注意飞行道具出来的瞬间就马上按 MP+MK 进行 EXSA，由于蓄力后的 236LP 是 2HIT，要 LV2 击中比较容易。因为 2HP 的判定比较奇怪，因此随后需要迅速前 DASH 最速接 2HP，其他的难点则和挑战 20 相同。

14 623K > K > 5HP > 236LP > EXSA > 2HP > EX623P > UC2

难点请参考挑战 21。

嘉米 CAMMY

19 624P > 623K > EXSA > UC1

版边限定，注意 623K 后的 EX SA 需要后 DASH。

21 跳 HK > 5LK > 5MP > 2MK > 236HK > SC

这里的目押节奏比较难掌握，5LK > 5MP 需要稍快，而 5MP > 2MK 则需要稍微慢一点。

22 EX 跳 214K > EX 跳 214K > EX 跳 214K > UC1

关键在于需要超低空出 EX 跳 214K，指令其实很简单，EX2149K 即可轻松放出，但要形成连续技依然需要掌握一定节奏，最后的 UC 输入足够快即可。

23 EX236K > 623K > EXSA > UC1

版边限定，623K 若要接续在 EX236K 之后，必须在较远距离出 EX236K，具体距离为能使 EX236K 刚好能击中对手的位置。而 623K 后的 EXSA 接 UC 则用需要后 DASH。

24 跳 214K > 5HP > 623HK > EXSA > 623HK > EXSA > UC1

开始即 2149K 出低空跳 214K 并目押 HP，其后需要掌握的就只有是EX SA的节奏了，最后一下 EX SA > UC 建议用后 DASH 接，这样节奏比较好掌握。

飞龙 FEILONG

19 2LK > 2LP > 2LK > 2LP > 623P > P > P

2LK > 2LP > 2LK > 2LP 的目押十分简单，但要在最后连上 236P，在第 2 个 2LK > 2LP 时要稍微慢一点接 2LP，然后迅速 236P 取消就可接上。

注：挑战 20 至 24 难度大同小异，基本上都是目押后用必杀技取消，部分需要用到 EXSA 接必杀技 /UC 的挑战熟练掌握节奏即可。

樱 SAKURA

注：挑战 18、19、20.、21 主要难点都在要 214LK 后接的目押，它们的时机均为角色完成 214K 动作着地后再迟一点点，接上后后续的必杀技最速输入便可。

22 跳 HP > 5HP > 214LK > 5LK > EX214K > 623LK > UC2

同样需要在 214LK 后目押 5LK 后最速接必杀技，EX214K 后的 623LP 需要对手稍微下降一点再出，UC 的时机则比较好掌握。

23 214LK > 2HP > EX623P > EXSA > 5MK > 214LK > 2HP > EX623P

起始目押同前文，连技中段的 EX623P 推荐从第 4HIT 后开始 EXSA 取消，这样对手硬直较大，5MK 比较容易连上，之后的就是重复先前的动作了。

24 5MK > 214LK > 5MK > 214LK > 2HP > EX214K > UC1

又是和之前一样的，214LP 接续目押，这里 5MK 比较好连上，整体难度不大，只要掌握节奏即可。

萝丝 ROSE

18 2LP > 2LP > 2LP > 236LK > SC

第 3 下 2LP 需要比前面两下节奏略慢才可接上 236LK。

20 SA > UC2 > 5HK > 5HK > 236K

版边限定，SA LV2/3 后前 DASH，迅速出 UC2，在 2 个光球分别击中对手后可以接上 2 下 5HK，第 2 下 5HK 后需要迅速取消出 236K。

21 跳 HK > 2MP > EX426P > EXSA > UC1

版边限定,EX236P > EXSA LV2 击中对手后前 DASH 迅速出 UC 即可。

22 2MK > EX426P > EXSA > UC1

EX236P 后的 EXSA > UC 一定要最速。

23 跳 HK > 5HK > EX426P > EXSA > 5HK > EX426P

版边限定，除 EXSA 后接 5HK 需要慢一拍出外没有值得特别注意的地方。

24 跳 HP > 5HP > EX426P > EXSA > 5HP > 214HP > UC2 > EX623P

版边限定，这样 214P 后的 UC 才能击中对手。EXSA 后的 5HP 难度不大，比较容易接上，在 UC 击中对手后迅速输入 EX623P 就可以抓住对手。

元 GEN

注：首先要了解元拥有两个流派，分别对应不同的操作，很多时候需要在连技间对手的硬直中就切换好相应流派才能使连技成立。

16 SA > UC1

版边限定，这里有一个隐藏条件是在 SA LV2/3 后必须前 DASH 接 2LK 将对手打浮空再迅速接 UC。

17 623K > SC

在 623P 击中第 1HIT 后马上 KKK 切换流派，然后需要将 623P 进行到第 1HIT 以上，第 6HIT 以下（因为第 6HIT 的接续会将对手击落），落地会比对手略快，在此期间迅速出 SC 即可。

18 5MP > 5MP > P 连打

这里输入速度要求很高，利用摇杆的玩家可以利用刷键的方式施放，在 MP 击中后，用食指指甲按 MK > HP > MP > LP > LP > MP 顺序迅速来回刷，这样比较容易连上，手柄的玩家就只好硬按了。

20 跳 MK > 2LP > SC > UC2

在跳 MK 击中后切换好流派，着地后的 2LP > SC 可以简化为 23LP > 236P，后面的 UC 就比较简单了,第 21 条难点与之类似。

22 5MP > 2LK > EXSA > UC1

版边限定，在 2LK 使对手浮空后，迅速 EXSA LV1 击中后前 DASH 最速 UC 即可。

23 2LK > 2LK > 5MP > SC > UC1

2LK > 5MP > SC 可简化为 2LK > 236MP > 236P，这样可以保证 SC 可取消 5MP。

24 2LP > 5MP > P 连打 > SC > 623HK > HK

版边限定，同样需要用到刷键的方式，5MP 接续百烈手的刷键方式为 5MP > LP > LP > MP > HP，摇杆玩家同样用食指刷过即可，而手柄玩家依然需要利用神速度去硬按。后面的 SC 需要最速取消百烈手，后面的 623K > K 在 SC 后最速即可。

弹 DAN

注：挑战 15 和 16 其实接续方法很简单，利用简化出法输入 SC 后最速接 UC 就可以。

20 EX236P > UC1

与对手拉开一定距离，使 EX236P 的第 2HIT 与 UC 的发生时间一致，即可接续上。

22 跳 HK > 5HP > EX236P > EXSA > UC1

版边限定，EX236P > SA LV2 的时机比较宽松，之后前 DASH UC 即可。

23 5MP > 623HP > EXSA > EX 跳 214K > UC2

近版边限定，在 623HP > EXSA 后迅速起跳输入 EX214K，EX214K 击中对手 2HIT 后会优先着地，然后迅速出 UC 便可。

24 跳 HP > 5MP > EX236P > 5MP > EX236P > EXSA > 5MP > 214HK

难点在 EX236P 后接 5MP 的目押，输入限制时间非常短，可以利用刷键的方式提高成功率，至于后面的 EXSA > 5MP > 214K 足够迅速即可。

飞鹰 T.HAWK

23 SA > 5LP > 5MP > EX623P > PPP

用 SA LV3 能使后面的 5LP 目押时间更充足。

迪杰 DEEJAY

20 2LP > 46P > 2LP > EX28P > 28HK

版边限定，难点在于无论是目押还是必杀技间的衔接都要时刻准备下一步的蓄力，2LP 的目押时机要掌握好，最后的 28K 若担心时间不足可以通过 EX28P 后连点轻拳延长时间。

22 跳 HK > 5MP > 46P > EXSA > UC1

版边限定，EX46P 后的 EX SA LV2 需要在 EX46P 输入后用 1+MP+MK 同时出，不然后面的 UC 蓄力时间将不足。

23 跳 HP > 5LP > 5LP > 5LK > 46P > SC

起跳后即紧按 4 蓄力，目押时保持蓄力状态，要想接上 46P 最后一下 5LK 目押要稍微慢一拍，成功接续 46P 后迅速用 SC 取消。

24 跳 HK > 2LP > 2MP > EX28P > UC2

版边限定，EX28P 后连点为 UC 延长蓄力时间，对手下落到一定位置后出 UC 即可接上。

凯 GUY

19 LP > MP > HP > 2HK > EX214K

版边限定，LP > MP > HP > 2HK 的指令是类似于 TC 的连技，按一定节奏按键即可连上。此处需要玩家自身站在版边，在最后将对手投到版边后迅速 EX214K 即可。

21 5HK > LP > MP > HP > HK > SC

三个 2LP 后的 5LP 要稍微慢一拍输入再迅速接 TC。

22 跳 HK > 2LK > 2LK > 2LK > 214LK > SC

版边限定，三个 2LK 后最速 214LK，于对手倒地前输入 SC。

23 跳 HK > LP > MP > HP > HK > EXSA > UC1

没有特别难的地方，只要 TC 后最速 EXSA 取消接 UC 即可。

24 跳 HP > 5HK > 2MP > EX214K > EXSA > UC1

版边限定，难点同 23，只是前置的必杀技换成了 EX214K。

科迪 CODY

19 跳 HP > 5HP > PP（蓄）> EX214P

起始时，按住 LP+MP 不放开，在 5HP 后才放开，即可接上此蓄力技，后接 EX214P。

21 跳 HP > 5HP > 236HK > EXSA > UC1

又是一个 EXSA 取消必杀技接 UC，输入得够快便可。

22 跳 HK > 4MP > 2LP > 214P > SC

4MP 接 2LP 的目押时机约为角色向后滑动停止的瞬间输入，之后的 SC 需要取消 214P 才能接上。

23 跳 HK > 4MP > 2LP > 2LK > 236HK > EX214P

版边限定，前半部分的目押与挑战 22 相同，注意在 2LP 接 2LK 需要略慢一点才可以用 236HK 取消，最后在对手倒地前输入 EX214P 便可完成。

24 2LP > 2MP > 214P > EXSA > 2LP > 236HK > EXSA > UC1

214P 需要在第 1HIT 时取消，另外 214P > EXSA 后的 2LP 目押需要掌握十分精确的时机，而且接上后需要迅速键入 236HK > EXSA > UC，要求比较高。

息吹 IBUKI

21 TC1 > TC4 > EX214K > 624P

23 TC3 > 5MK > 623K > EXSA > 624P

在EXSA取消623K后会与对手交换左右，注意624P的指令需要输入正确。

24 2LK > 2LP > 5LK > 5MK > 大跳取消 > UC2

原来难度很高的一个挑战，但在简化输入后则变得简单无比，开始的2LK > 2LP需要目押，随后的简化指令如下：5LK > 623MP > 6239KKK即可。输入指令或时机不准确的话会将UC变成EX623K，请注意。

真琴 MAKOTO

21 SA > UC1 > 跳214MK > EX236P

在版边会比较好接，SA LV3前DASH后接UC，在特写结束后迅速起跳接跳214MK，在对手落地前可接上EX236P。

23 624K > 5HP > 236HP > SC > 5HP > 236P

版边限定，难点在于SC后接5HP的目押，但实际操作发现SC后的输入时间十分宽松，连按5HP都可以接续，只要在接上5HP后迅速用236P取消即可。

24 5HP > 236P > 2LP > 236LP > SC > UC1

关键是熟练掌握236P的取消操作，在5HP后，可以利用236HP+HK同按，但不能马上松键，需要按住很短的时间才松开，这样就可以简化236P的取消操作，使输入2LP的时间更充裕。之后的2LP目押成功后，后面也就只是简单的取消了。

达德利 DUDLEY

21 跳HK > 5HK > EX426P > 2HK > UC2

版边限定，在EX426P击飞对手落地前输入2HK再次使对手浮空即可连上UC，比较简单。

23 跳HP > TC1 > 623P > EXSA > UC2

简单的EXSA取消接UC，依然没有太多技巧，623P后迅速EXSA > 前DASH后即可接上。

24 跳HP > 6MP > 5LP > 5LP > 623P > SC

除了6MK接5LP的节奏需要稍微掌握外，其他就是简单的取消规则了。

阿顿 ADON

20 跳HK > 5HP > 623LK > EXSA > UC1

惟一要注意的是EXSA的UC继续要足够快。

22 624HK > 2LP > 2MP > SC（HP）

目押2LP时机要好好掌握，SC取消一定要足够快。

23 2LK > 2LP > 2MP > SC

同挑战22，SC输入够快即可。

24 6MP > 2LK > 2MP > SC（HP）

目押时机掌握不好的话对手会因6MP与对手拉开的距离而接不上2LK，具体时机约为2MP动作完成恢复普通状态后的瞬间按下2LK即可，最后SC也是需要最快速输入。

哈坎 HAKAN

19 SA > SA > UC2

首先SA LV2击中后前DASH，然后迅速按一下SA LV1后前DASH（对手需要是浮空状态），在对手倒地前出UC即可。

20 LK > LK > LK5

普通状态不可能目押，请您先用623K抹油（笑）。

23 5LP > 5LK > 5LP > 6LK

需要用623K抹油，不然最后的6LK接不上。

24 跳HP > 5MP > 5LP > 6LP

非抹油状态下目押即可，没有太多技巧。

茱莉 JURI

14 EX跳214K > UC2

EX跳214K需要打全3HIT才能接续UC。

15 5MP > 236LK > SC

在5MP之前先输入236LP然后按住LP不放键，在5MP后再放开LP键随后SC取消即可。

18 跳MP > 跳MP > EX跳214K > UC2

第一下跳MP在最高点击中对手后，待对手下落到较低位置再次起跳出跳MP，跳MP击中后最速EX跳214K，同样必须打全3HIT才能接续UC。

注：挑战19至21隐藏条件是需要先发动UC1，之后就十分简单了。

22 6MK > 2LK > 2MP > 2MK > 5HK > EX214K > 5HP

版边限定，同样需要先发动UC1，最后的EX214K后接5HP连点即可。

23 跳HK > 2MP > 236LP > EXSA > UC2

与挑战15相似，需要在一开始先蓄一个236K，在2MP后放开随即EXSA至LV2击中对手，随后就是前DASH UC。

24 跳HK > 2HP > 236MP > 2MK > 236LP > EXSA > 2HP > EX214K

难度比较高，需要在最开始就先蓄备623LP及MP，只能用其他手指进行其他操作，需要合理分配按键的手指。最后的EXSA要最速前DASH后接2HP，接上后EX214K即可。

研究中心 RESEARCH CENTER



《北斗无双》这个游戏值得研究的东西并不少，只是与之相应的奖励不多，再加上成就／奖杯要求低，很多对原作无爱或没太多精力的玩家很快就收手了。由于时间和篇幅的关系，上期的攻略基本上就是系统介绍＋全成就／奖杯指南，另外为没看过原作的无双众准备了一些入门知识。有一些朋友来信说上期的内容太浅了，因此我们这次的研究内容以游戏最值得研究的七星全攻略为主。虽说是七星全攻略，但限于篇幅，只能放出传说编的，幻斗编就没办法了。不过比起幻斗编来，传说编因为有最强敌这个设定而更具挑战价值，草草封盘的玩家一定要试一下。

北斗無双

文 纱迦　美编 会飞的鱼

北斗无双		Koei Tecmo	动作
多机种	北斗无双		日版
	2010 年 3 月 25 日	1～2 人	7800 日元
	对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄：17 岁以上

传说编全角色全关卡七星攻略

七星攻略指的是完成每一关中的七个任务。七个任务的内容不会变，但奖励会变。当你重新挑战打过的传说编关卡时，会出现名为“死斗の兆し”的奖励内容。完成该任务后，该关 BOSS 会变强，除了攻防能力上升之外，最后的无双斗舞会变成 8 按键连续指令，难度非常高。战胜最强敌后可以获得大量技能点数作为奖励。

想必已经有很多玩家在自己寻找每一关的七个任务了。其实七个任务可以分为两大类，一种是主线任务，另一种是支线任务，即要满足一定条件才会发生的任务。卡住玩家的肯定都是支线任务。不过支线任务的发生条件多种多样，有时也和主线任务紧密相关，这点是最麻烦的，而在下面的研究中纱迦将会揭示全任务的条件。

为了方便大家快速达成全七星这一目标，纱迦特意附上了每一关的推荐进军路线，按照这条路线去挑战七星会相对轻松一些。同时地图上也会标明各任务和特殊事件的发生地点，相信对大家会很有帮助。由于篇幅关系，地图是经过简化的，请大家对照游戏自行查看。最后补充几点说明：



1. 各任务的出现条件除了满足下文列出的发生条件之外，一般还需要来到地图上标明的任务发生地点。部分任务的发生地点在游戏地图上不会显示，或是需要玩家跳跃才能到达。

2. 以各种拳杀死一定数量的敌人的条件，必须满足打爆、切裂、升天的效果才算数，光看杀人数是不行的。怕麻烦的话可以直接装备对应拳法的极意来轻松达成。

3. 提前见到 BOSS、触发特定事件等行动会让部分支线任务提前失败（如健四郎的传说编的第一关完成 3 个主线任务后直接挑战ジード），这点需要大家自行注意。

4. 各话的表格以推荐完成顺序从上到下书写，配合地图上的箭头使用更加直观。地图上的箭头只是表示各任务和事件的先后顺序，并非实际进军路线，因此光看地图可能会觉得莫名其妙。

5. 此顺序以完成全任务为目标，并非为新手准备的过关指南，因此不会对解谜、探路等过关要点进行说明，这点请注意。

地图标示说明

M：表示主线任务（MAIN MISSION），以红色表示。

S：表示支线任务（SUB MISSION），以蓝色表示。

E：表示特殊事件（EVENT），往往与任务发生条件相关，也有任务性质的，不过不算在 7 个任务之中，以紫色表示。

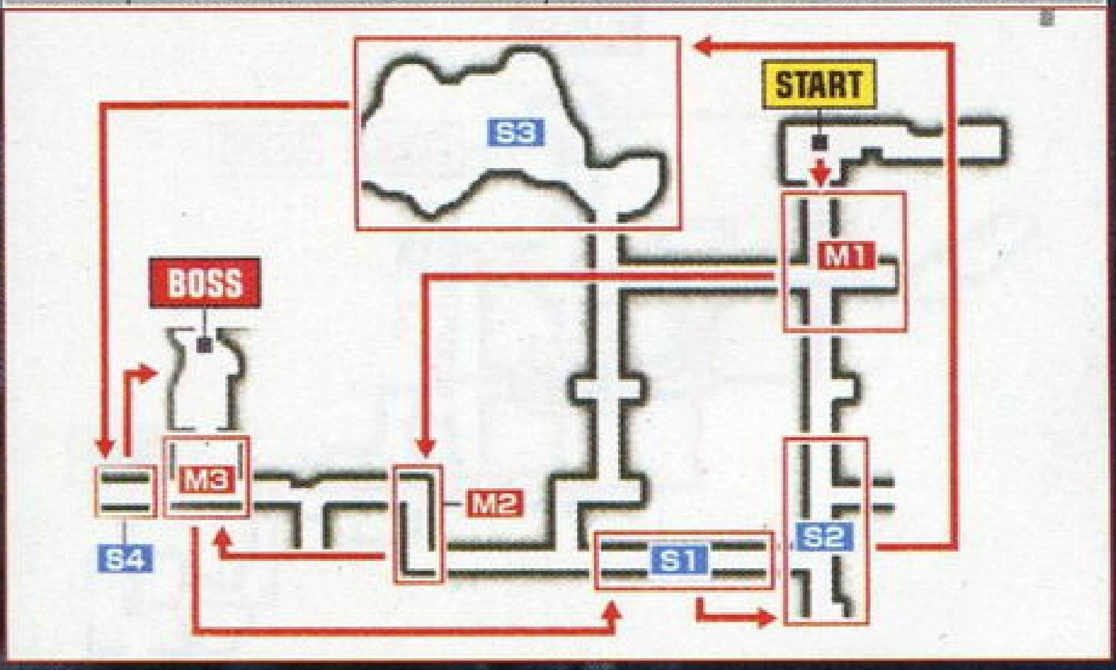
M1－1：某些任务在满足条件后会出现变化，这些变化有的算在同一任务内，有的是单独算作新任务的。对于这样的变化我们在 M 或 S 后以 -1、-2 来表示。

©武论尊・原哲夫／NSP 1983 ©2010 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

健四郎的传说编

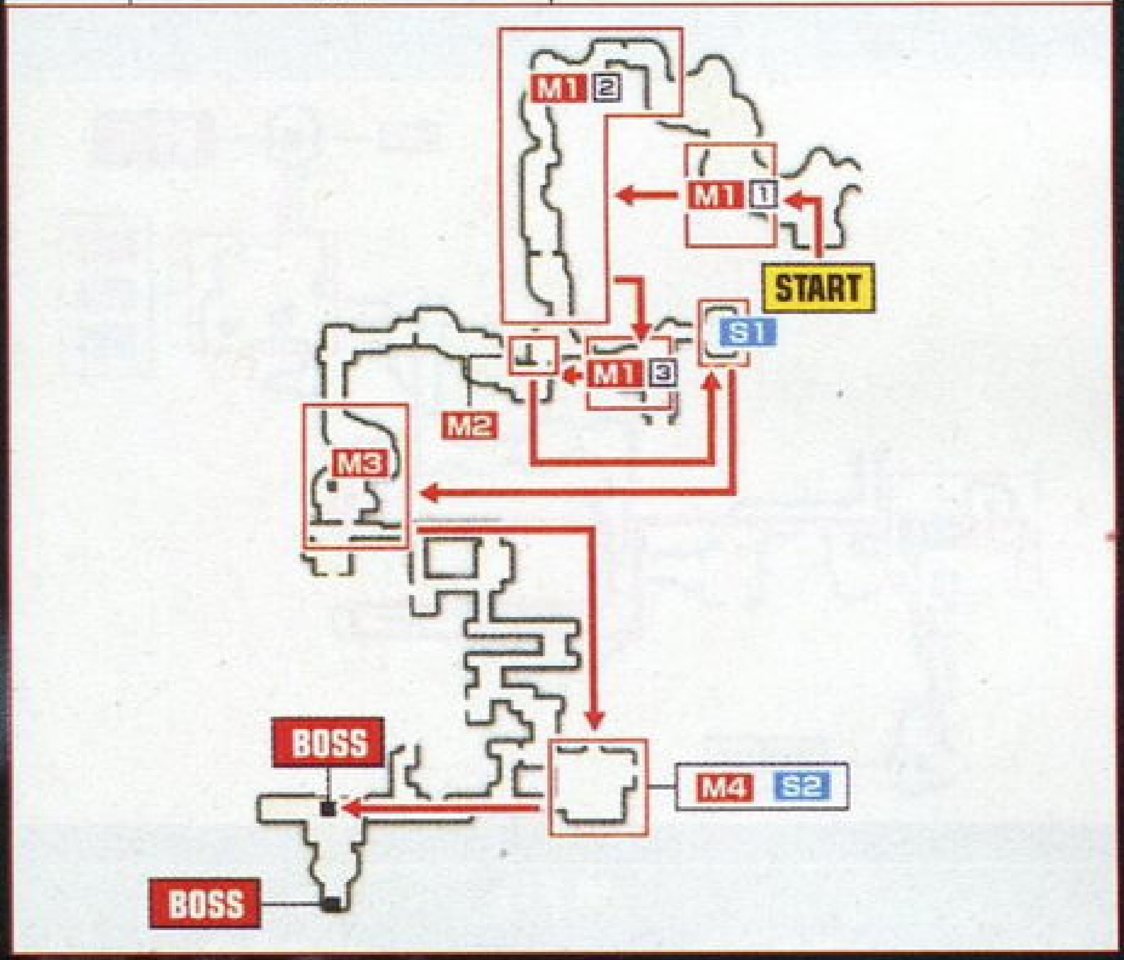
第 1 话

名称	发生条件	完成条件
M1	本关开始之后	歼灭敌兵
M2	—	民（6 人）全灭前歼灭敌兵
M3	—	歼灭敌兵
S1	以北斗神拳打爆 50 人以上，且完成 M1、M2、M3	消灭出现的敌兵
S2	完成 S1	消灭出现的敌兵
S3	完成 S1	消灭出现的敌兵
S4	完成 6 个任务	消灭出现的敌兵



第 2 话

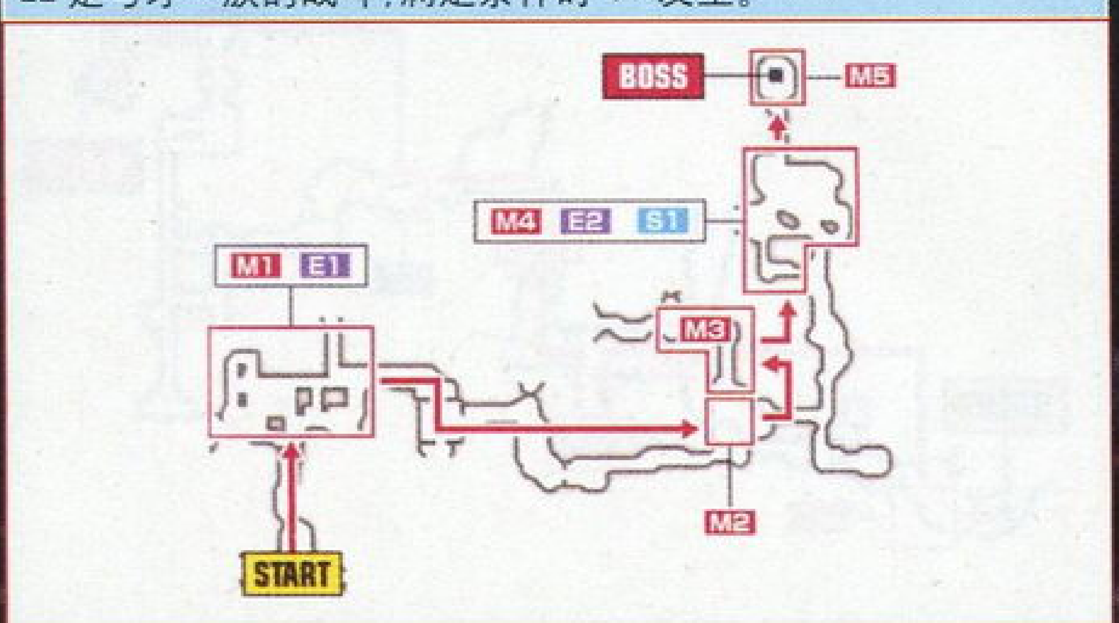
名称	发生条件	完成条件
M1-1	—	歼灭敌兵
M1-2	完成 M1-1 时民未全灭	民（8 人）全灭前到达指定地点
M1-3	完成 M1-2	民（8 人）全灭前歼灭敌将和敌兵
M2	完成 M1-3	民（8 人）全灭前歼灭敌将和敌兵
S1	以北斗七死星点破坏七星墙	击破敌将
M3	—	快速潜入到达指定地点
M4	完成 5 个任务	歼灭 3 名敌将和敌兵
S2	快速歼灭 M4 中的 3 名敌将	击破敌将



第 3 话

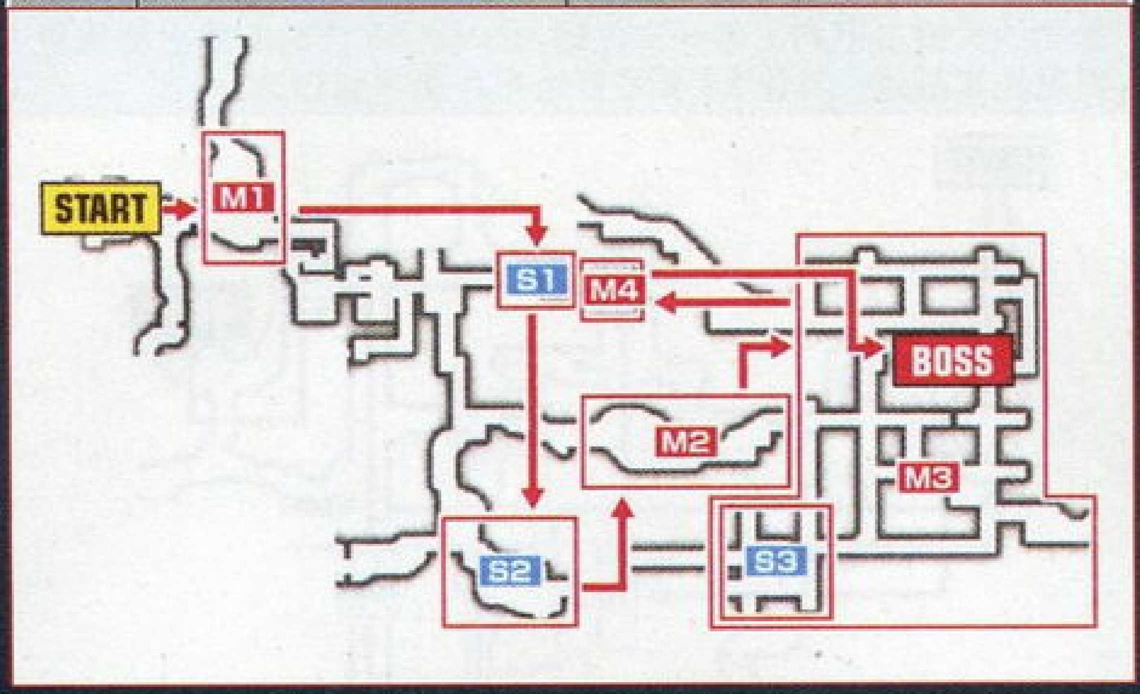
名称	发生条件	完成条件
M1	我方 3 人中任意一人接近此区域	民（8 人）全灭前歼灭敌兵
E1	M1 终了后	
M2-1	—	敌兵 50 人击破
M2-2	一定时间内完成 M2-1	击破敌将
M3	—	民（4 人）全灭前歼灭敌兵
M4	—	击破レイ
E2	完成 M4 后	歼灭敌兵
S1	M4 中快速击败レイ	击破敌将
M5	完成 6 个任务	歼灭敌兵

E1 是レイ和マミヤ脱离。
E2 是与牙一族的战斗，满足条件时 S1 发生。



第 4 话

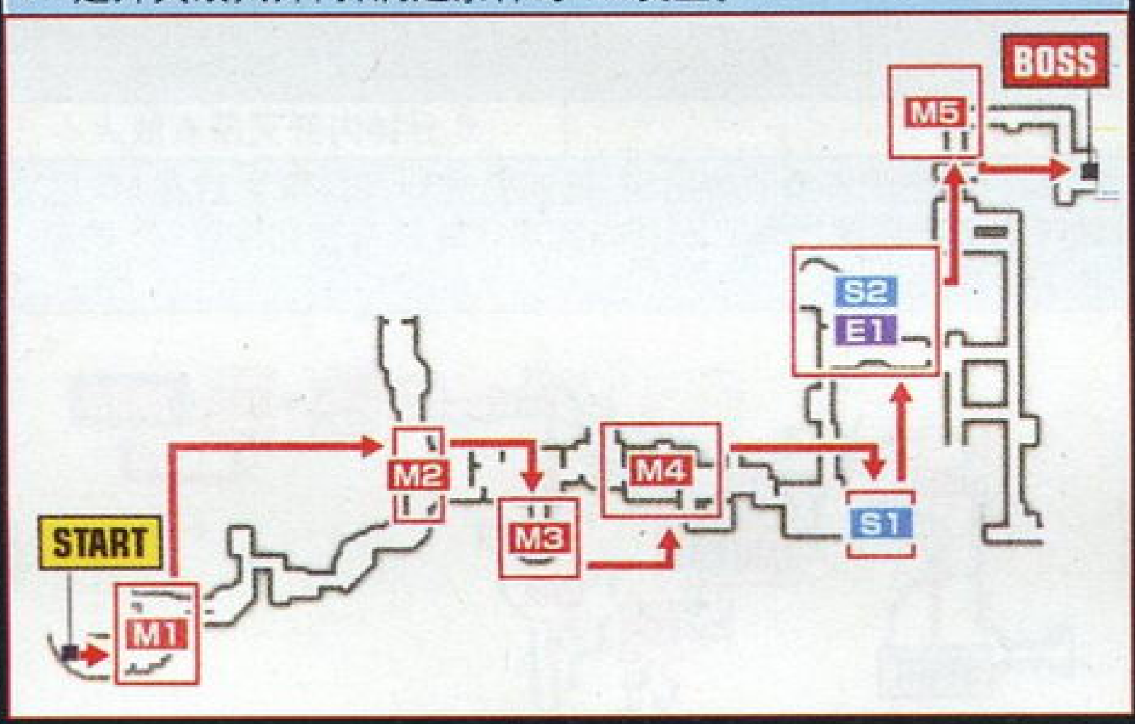
名称	发生条件	完成条件
M1	—	民（4 人）全灭前歼灭敌兵
S1	完成 M1	击破敌将
S2	—	民全灭前歼灭敌兵，民移动后击败出现的敌将
M2	—	歼灭敌兵后，击破敌将
M3	—	破坏 15 个ジャギ像
S3	以北斗神拳打爆 50 人以上	击破敌将
M4	完成 6 个任务	民（4 人）全灭前歼灭 3 名敌将和敌兵



第 5 话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	民（7 人）全灭前歼灭敌兵
M2	—	干掉两个门兵
M3	—	民（4 人）全灭前歼灭敌兵
M4-1	—	5 分钟内歼灭敌兵
M4-2	完成 M4-1	歼灭两名敌将和敌兵
S1	—	歼灭敌将
E1	—	歼灭敌兵
S2	E1 完成前，用铁骨破坏高速公路的支柱	击破两名敌将
M5-1	完成 6 个任务	5 分钟内歼灭敌兵
M5-2	完成 M5-1	歼灭两名敌将和敌兵

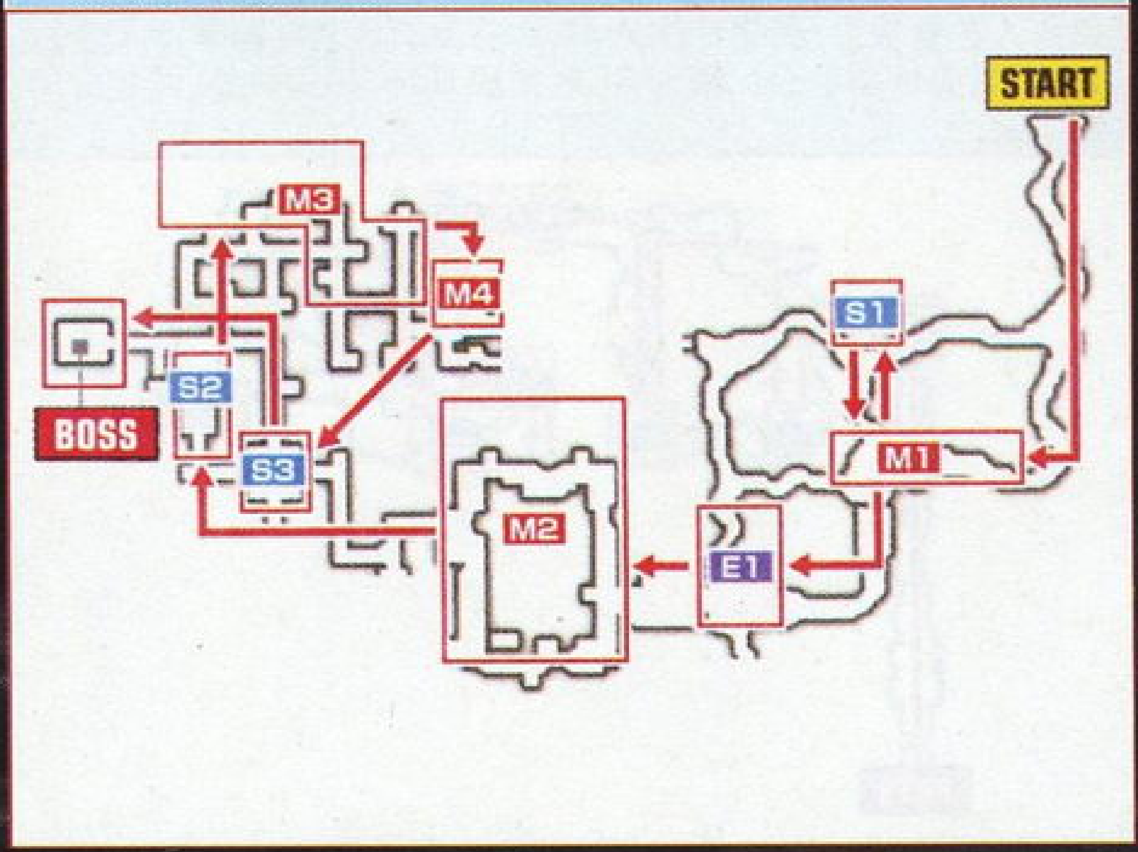
E1 是歼灭敌兵开门，满足条件时 S2 发生。



第 6 话

名称	发生条件	完成条件
M1-1	—	接近弩炮
M1-2	完成 M1-1	用弩炮破坏南方的墙
S1	完成 M1-2	击破敌将
E1	—	击破两名敌将
M2-1	—	救出 4 名囚人
M2-2	完成 M2-1 后，靠近西北方的囚人	破坏某处墙壁
S2	—	击破敌将
M3	救出此区域西北方的 1 名囚人	保护囚人来到指定地点并歼灭敌将敌兵
M4	完成 5 个任务	囚人（1 人）全灭前歼灭敌将敌兵
S3	完成 M4，并以北斗神拳打爆 50 人以上	击破敌将

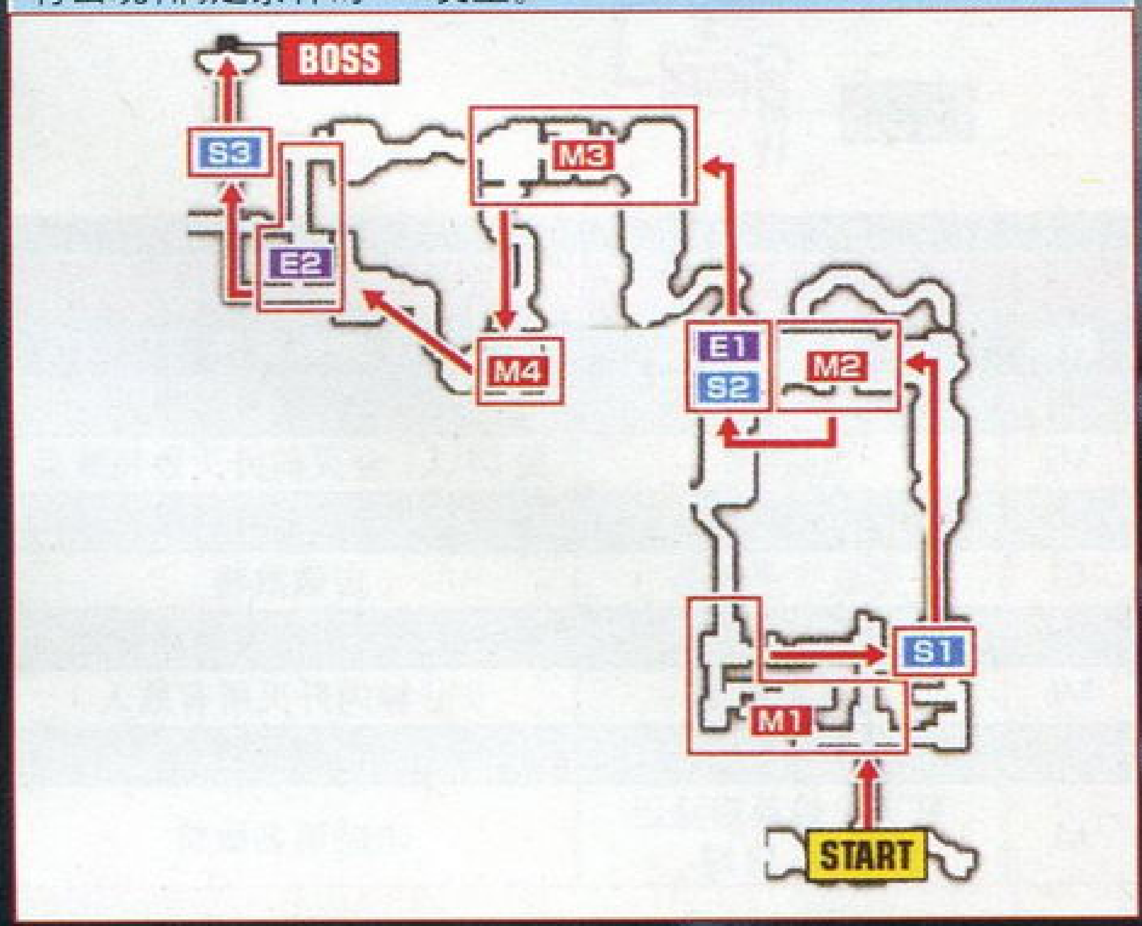
E1 是敌将出现。



第 7 话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	歼灭敌将敌兵
S1	—	击破敌将
M2-1	打开右边的门	歼灭 50 人
M2-2	完成 M2-1	击破敌将
E1	—	歼灭敌兵
S2	E1 中快速歼灭所有敌兵	击破敌将
M3-1	进入此区域	来到此区域的左边后，歼灭敌兵或经过一定时间
M3-2	完成 M3-1 后来到此区域的左边	击破两名敌将
M4	完成 5 个任务	击破 4 名敌将
E2	—	击破敌将
S3	E2 中登场的敌将和民生存，且击破数超过 500 人	击破敌将

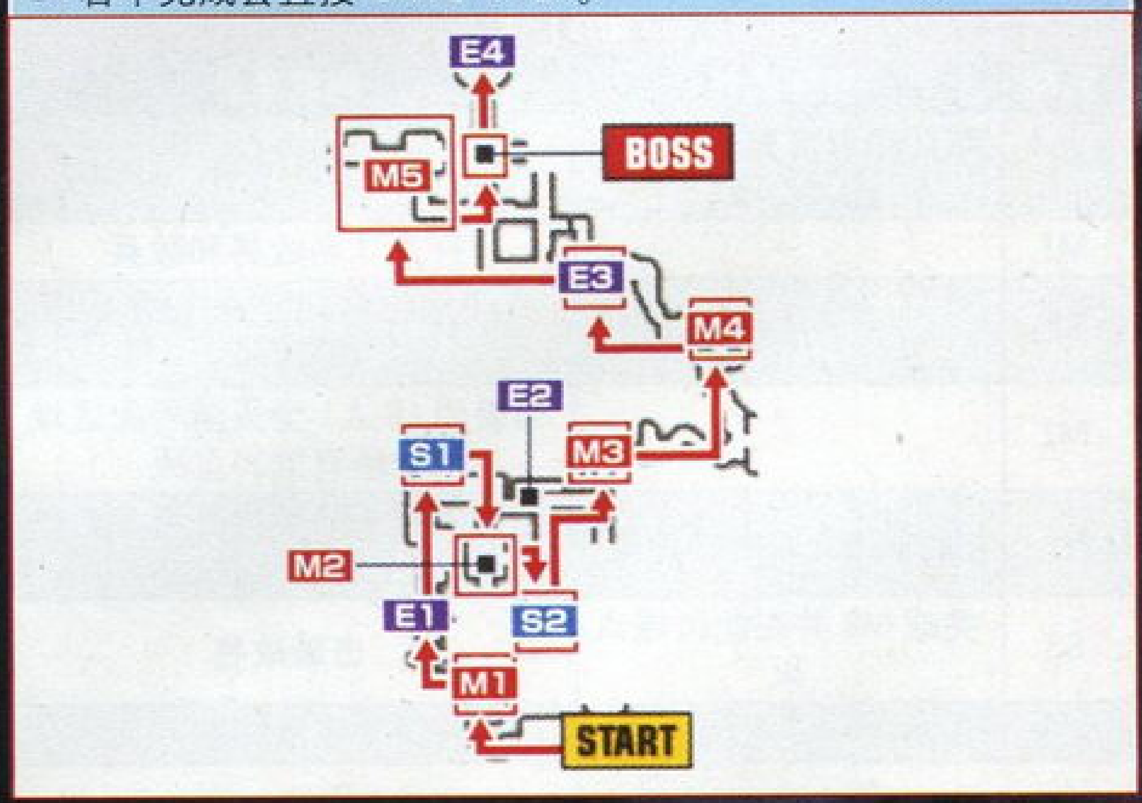
E1 是被封闭区域中的战斗，满足条件时 S2 发生。E2 是两名敌将出现，满足条件时 S3 发生。



第 8 话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	60 秒内击破敌将（指挥官）
E1	破坏开关，开门	—
S1	完成 M1	击破敌将（此区域地图上不显示）
M2	—	150 秒内击破两名敌将
E2	靠近レイ	—
S2	以北斗神拳打爆 50 人以上	击破敌将
M3	—	150 秒内击破两名敌将
M4	—	180 秒内击破 3 名敌将
E3	来到此区域	—
M5	完成 6 个任务	民（5 人）全灭前歼灭两名敌将和敌兵
E4	击破ユダ后来到地图深处	击破刺甲敌将后，5 分钟内破坏高速公路的支柱

E1 是レイ开始自己行动。E2 是与レイ合流。E3 是レイ脱离。
E4 若不完成会直接 GAME OVER。



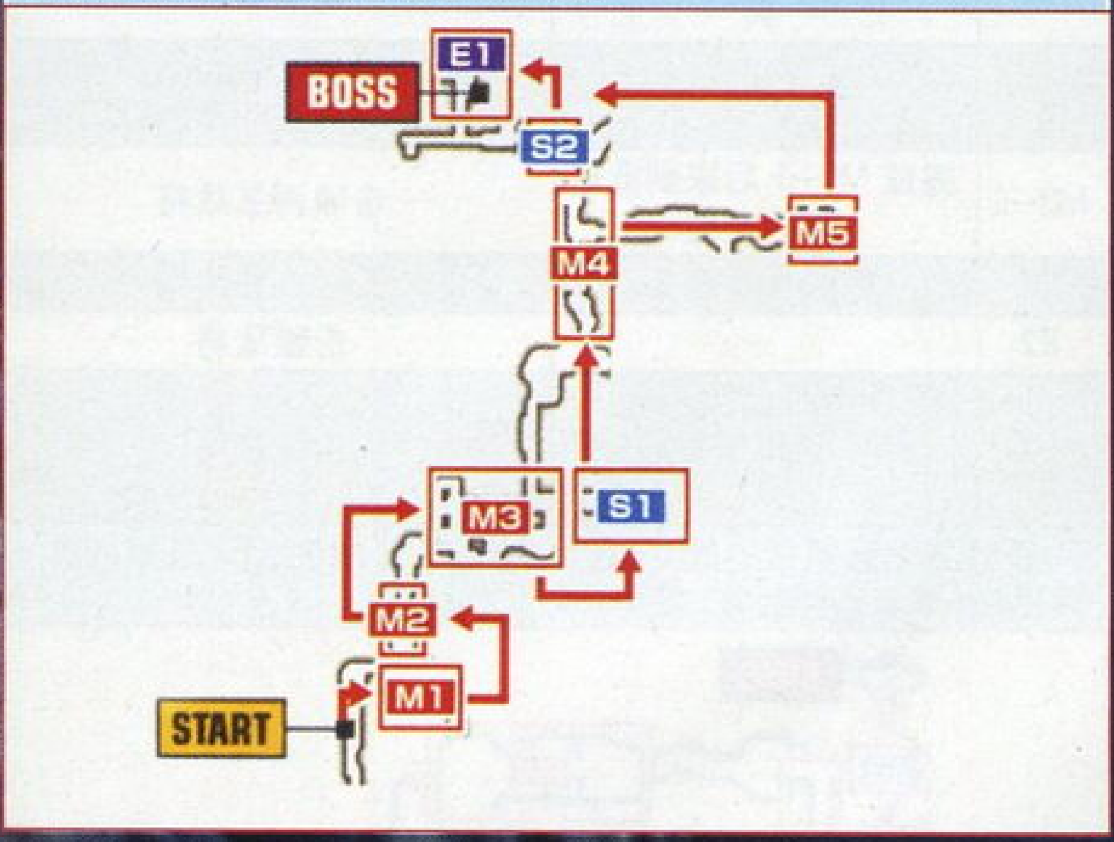
第 9 话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	自警团（3 人）全灭前歼灭敌兵
M2	完成 M1	自警团（含 M1 中救出的 3 人）全灭前歼灭敌兵
M3	—	自警团（含 M1、M2 中救出的 6 人）全灭前歼灭两名敌将和敌兵
S1	M3 结束之前，M1、M2 中救出的 6 名自警团员全部生存	击破敌将
M4	M1、M2、M3 中救出的 9 名自警团团员未全灭	9 名团员全灭前歼灭敌将敌兵
M5	M1、M2、M3、M4 中救出的 9 名自警团员未全灭	自警团（初始 3 人＋随后救出的 9 人）全灭前，歼灭两名敌将和敌兵

第9话

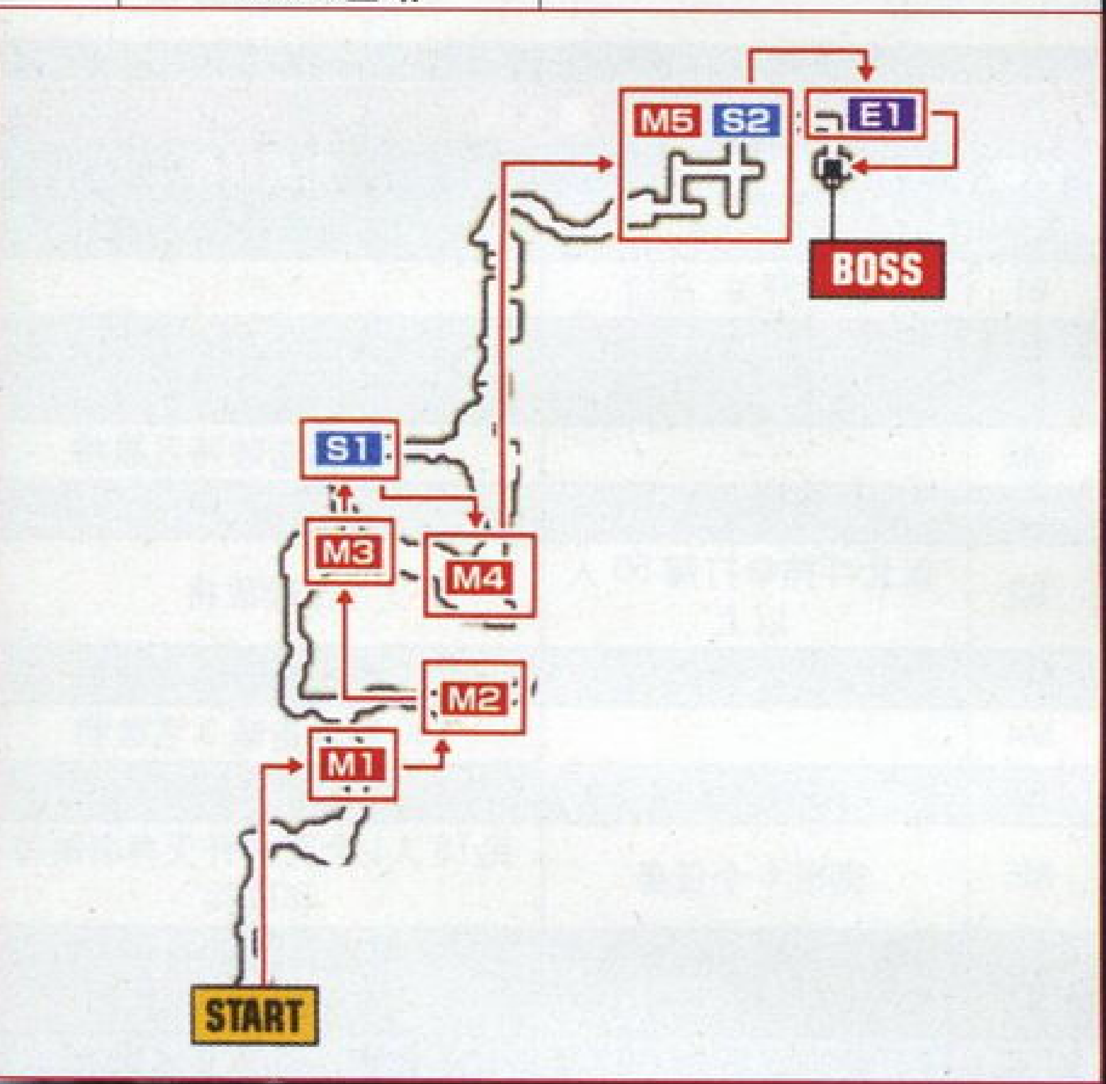
名称	发生条件	完成条件
S2	12名自警团员全部活着来到指定地点	击破敌将
E1	—	击破两名敌将和敌兵

非常麻烦的一关，特别是M3和S1必须同时进行，很容易失败。这里建议先蓄好奥义秒杀S1的目标敌将，然后立刻赶回救援。在M3区域的左上和上方有两瓶水，可以多加利用。不过自警团员不怕被汽油桶炸，可以多加利用。



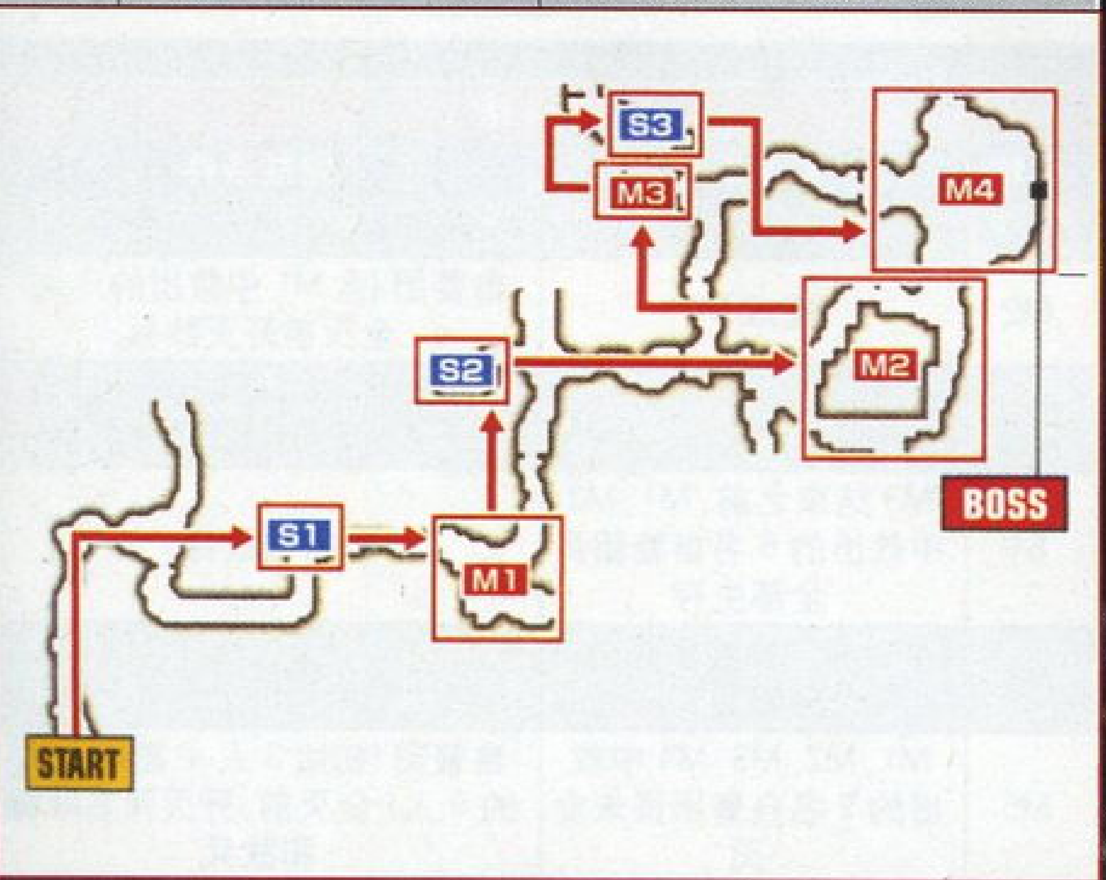
第10话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	敌兵4人脱离前全灭
M2	完成M1	民(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
M3	用铁骨破坏砦门	民(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
S1	完成3个任务	击破敌将
M4	—	敌将敌兵到达指定地点前全灭
M5	进入此区域	8分钟内歼灭所有敌人
S2	完成6个任务	击破敌将
E1	歼灭火焰兵后接近BOSS区域	击破两名敌将



第11话

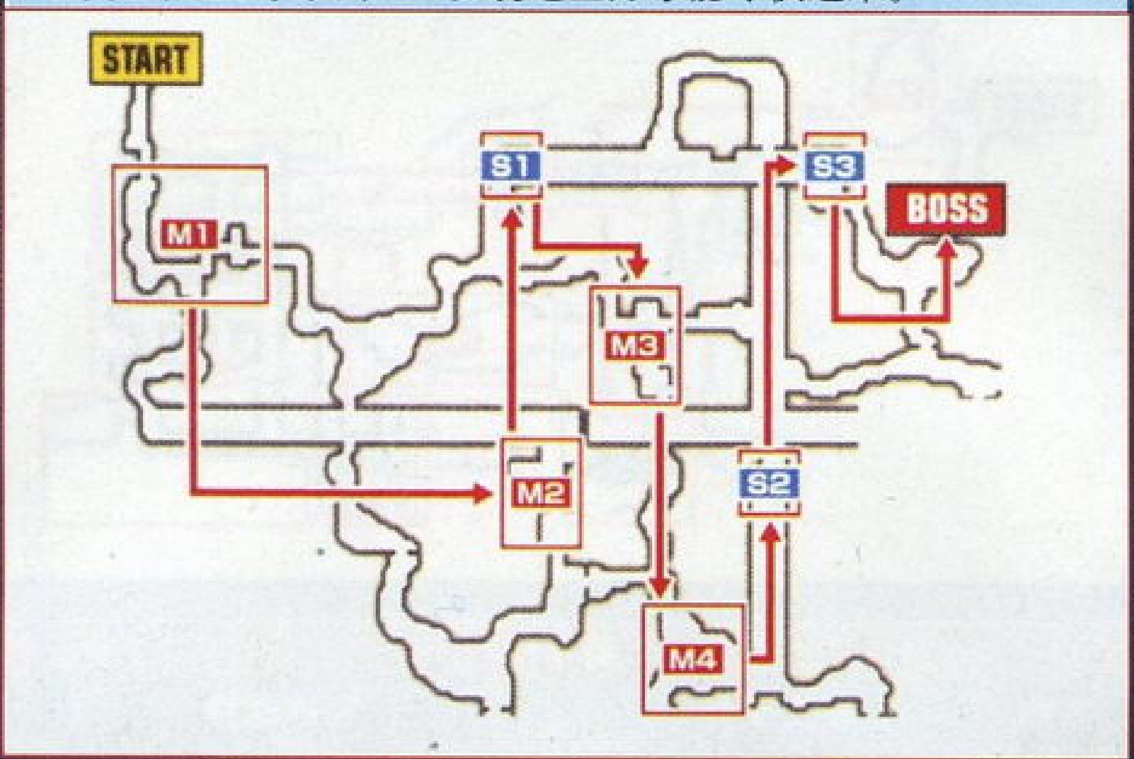
名称	发生条件	完成条件
S1	摩托车未落崖的情况下进入此区域	击破敌将
M1	—	歼灭3名敌将和敌兵
S2	—	歼灭敌将敌兵后，击破新出现的敌将
M2	—	自警团(6人)全灭前将此区域的所有敌将全灭
M3	完成3个以上的任务	点火并在7分钟内歼灭3名敌将和敌兵
S3	完成M3并在此区域点火	击破敌将
M4	—	歼灭3名敌将和敌兵



第12话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	歼灭两名敌将和敌兵
M2	M3未发生	民(8人)全灭前歼灭敌将敌兵
S1	完成M2	击破敌将
M3	—	民(4人)全灭前击破两名敌将和敌兵
M4	完成M3	民(8人)全灭前击破两名敌将和敌兵
S2	M4发生	击破敌将
S3	完成6个任务，并以北斗神拳打爆100人以上	击破敌将

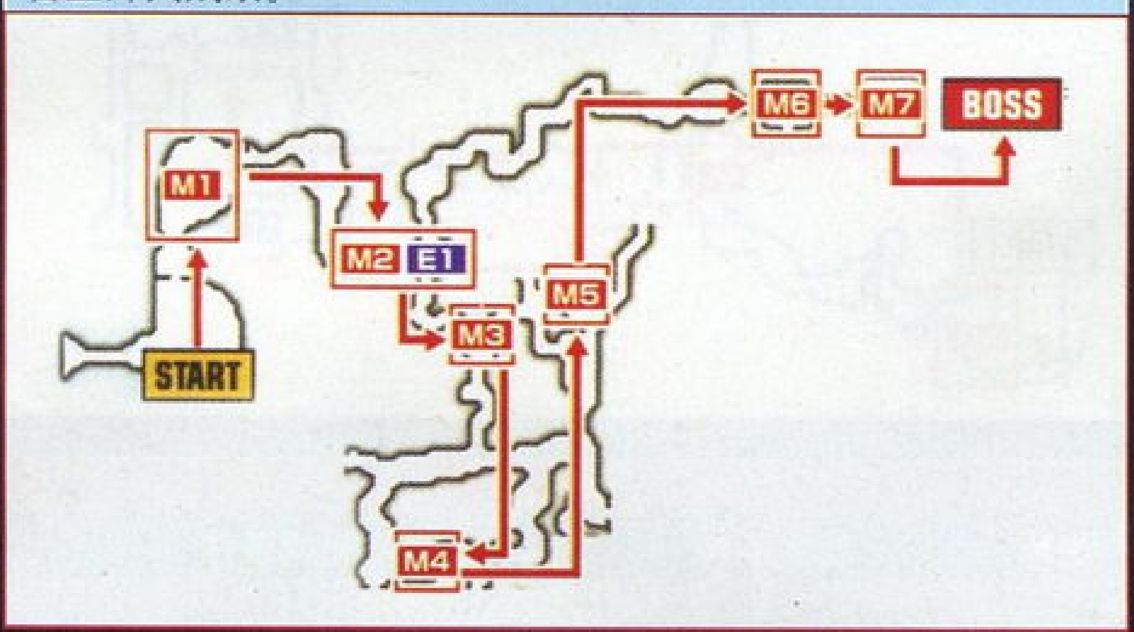
本关的关键在于利用摩托车赶路，往M2、S3前进的路上都需要用摩托车跳过。其中S3要绕道上方才能尽快过来。



第13话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	5分钟内歼灭敌将敌兵
M2	—	突破毒沼到达对岸
E1	—	歼灭两名敌将
M3	本关开始后迅速完成E1	宪兵(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
M4	完成M3	宪兵(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
M5	完成M4	宪兵(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
M6	—	フドウ和4名宪兵全灭前，击破4名敌将和敌兵
M7	—	8分钟内歼灭所有敌人

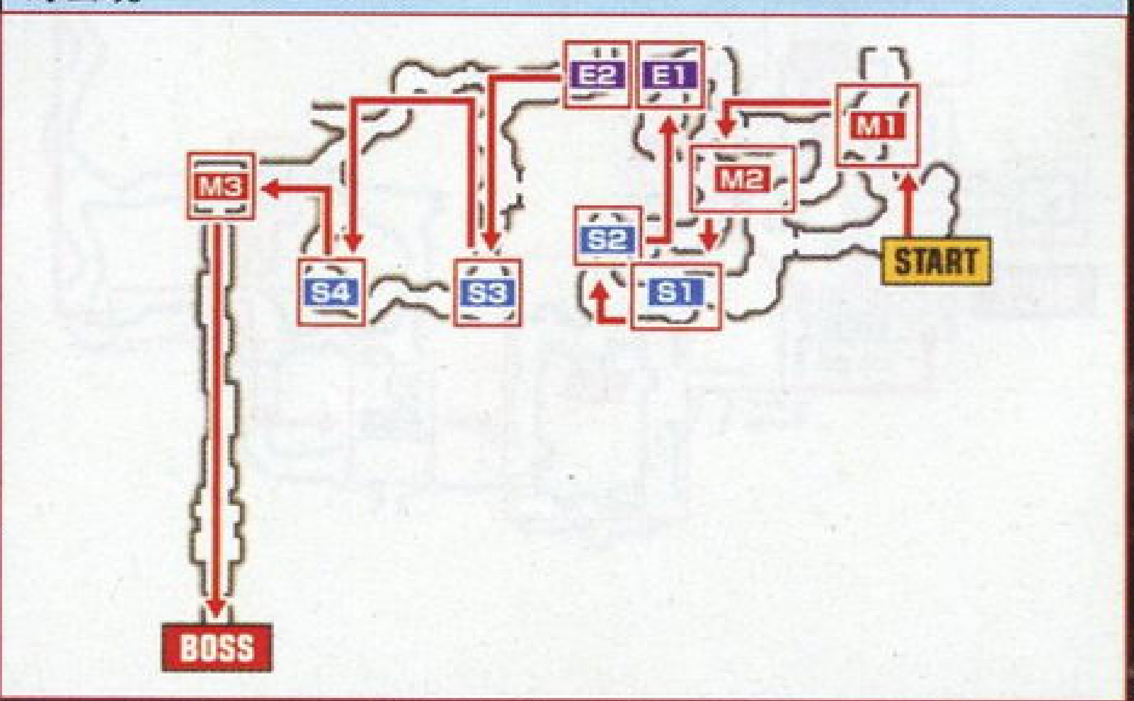
E1的内容是肥胖型敌将出现，迅速完成E1和M3之后在M3区域下方会出现摩托车。利用摩托车才能从南往北来到M5的高台上歼灭残敌。



最终话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	歼灭敌将敌兵
M2	—	歼灭敌将敌兵
S1	—	击破敌将
S2	E1未发生，且以北斗神拳打爆100人以上	击破敌将
E1	—	—
E2	—	—
S3	完成S1、S2	击破敌将
S4	完成S1、S2、S3	击破敌将
M3	完成S1、S2、S3、S4	3分钟内击破3名敌将和敌兵

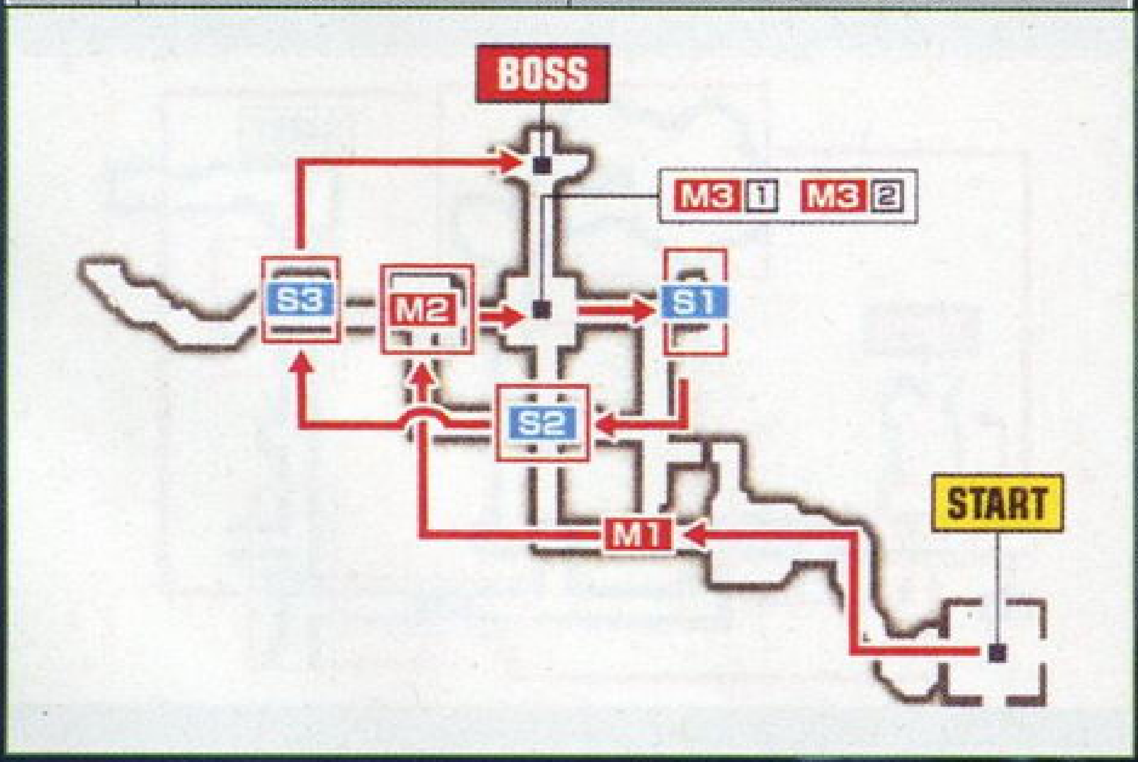
E1是拳王使者出现，E2是黑王号出现。这关要注意的就是一开始敌人数量很少，要想在进入E1之前就满足北斗神拳百人爆的条件，需要特别小心。来到S1时如果满足S2的条件，两者会同时出现



雷伊的传说编

第1话

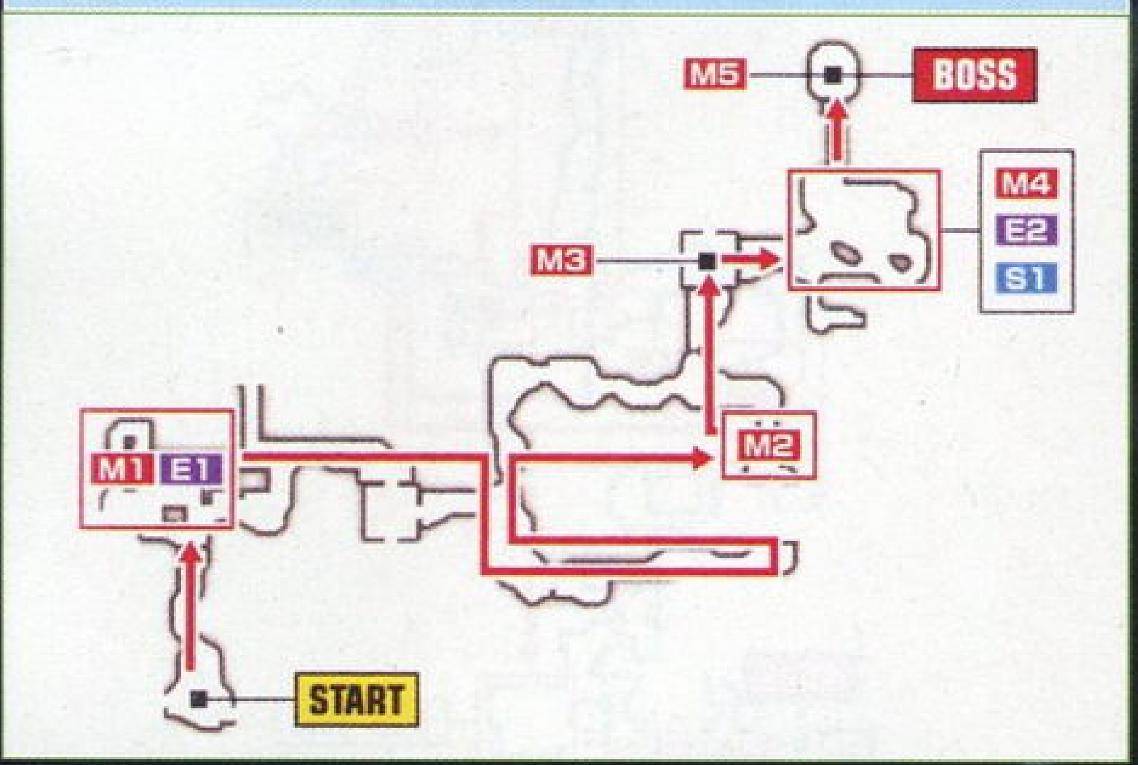
名称	发生条件	完成条件
M1	—	歼灭敌兵
M2	—	民(4人)全灭前歼灭敌兵
M3-1	—	敌兵20人歼灭
M3-2	完成M3-1	击破敌将
S1	以南斗圣拳切裂50人以上	击破敌将
S2	完成S1	击破敌将
S3	完成S2	击破敌将



第2话

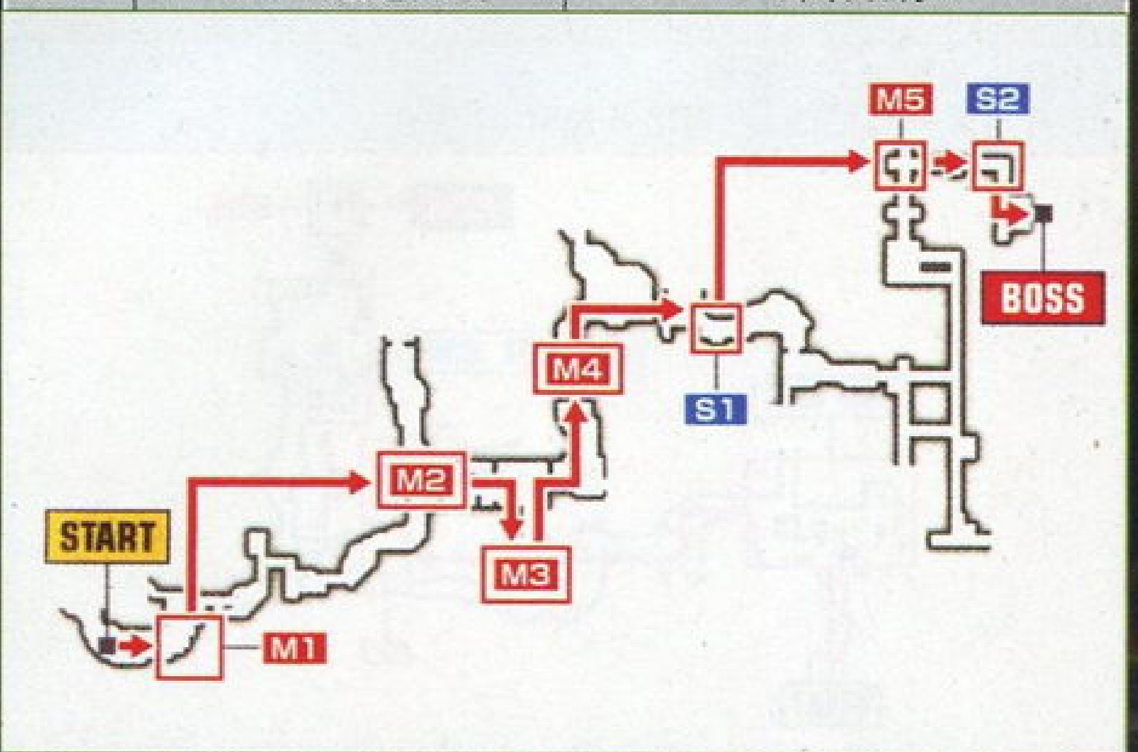
名称	发生条件	完成条件
M1	我方三人任意1人接近此区域	民(8人)全灭前歼灭敌兵
E1	M1终了后	—
M2	完成M1	民(4人)全灭前歼灭敌兵
M3-1	—	歼灭50名敌兵
M3-2	一定时间内完成M3-1	击破敌将
M4	—	击破健四郎
E2	完成M4	歼灭敌兵
S1	M4中迅速击破健四郎	击破敌将
M5	完成6个任务	歼灭敌兵

E1是健四郎和玛米娅脱离。E2是与牙一族的战斗，满足条件时S1发生。



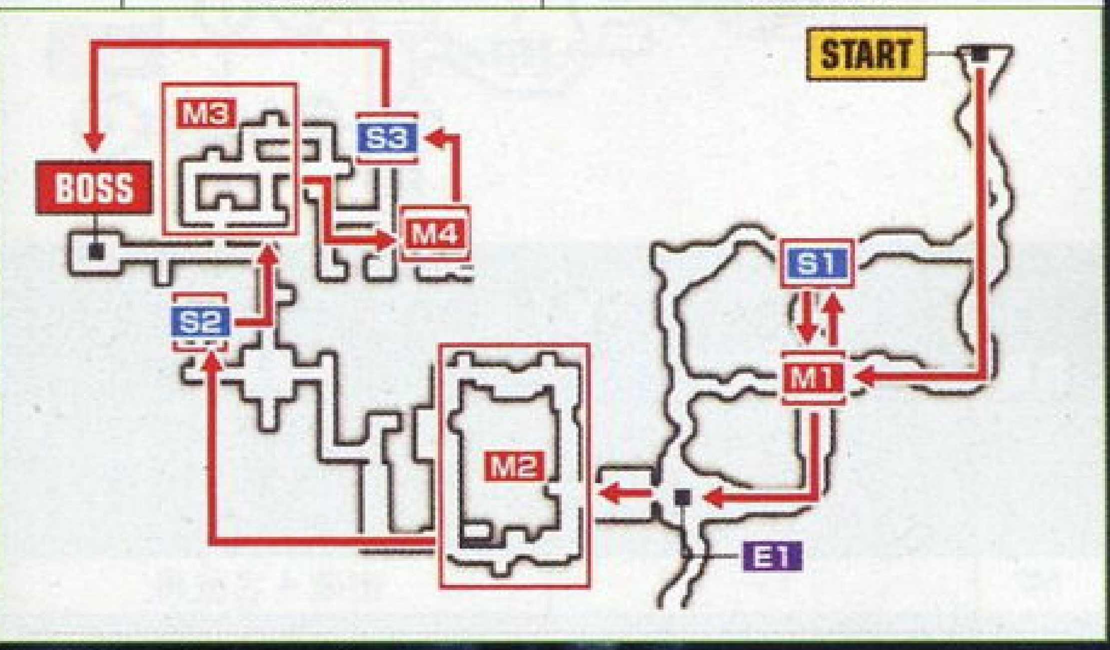
第3话

名称	发生条件	完成条件
M1	—	民(7人)全灭前歼灭敌兵
M2	—	歼灭门兵
M3	—	民(4人)全灭前歼灭敌兵
M4-1	—	5分钟内敌人全灭
M4-2	M4-1终了后	M4-1成功时敌全灭，失败时仅灭敌将
S1	把M3到M4、M4到S1之间的敌兵敌将全灭	击破敌将
M5-1	完成4个任务	敌全灭
M5-2	M5-1终了后	M5-1成功时敌全灭，失败时仅灭敌将
S2	M5-1迅速完成	击破敌将



第 4 话

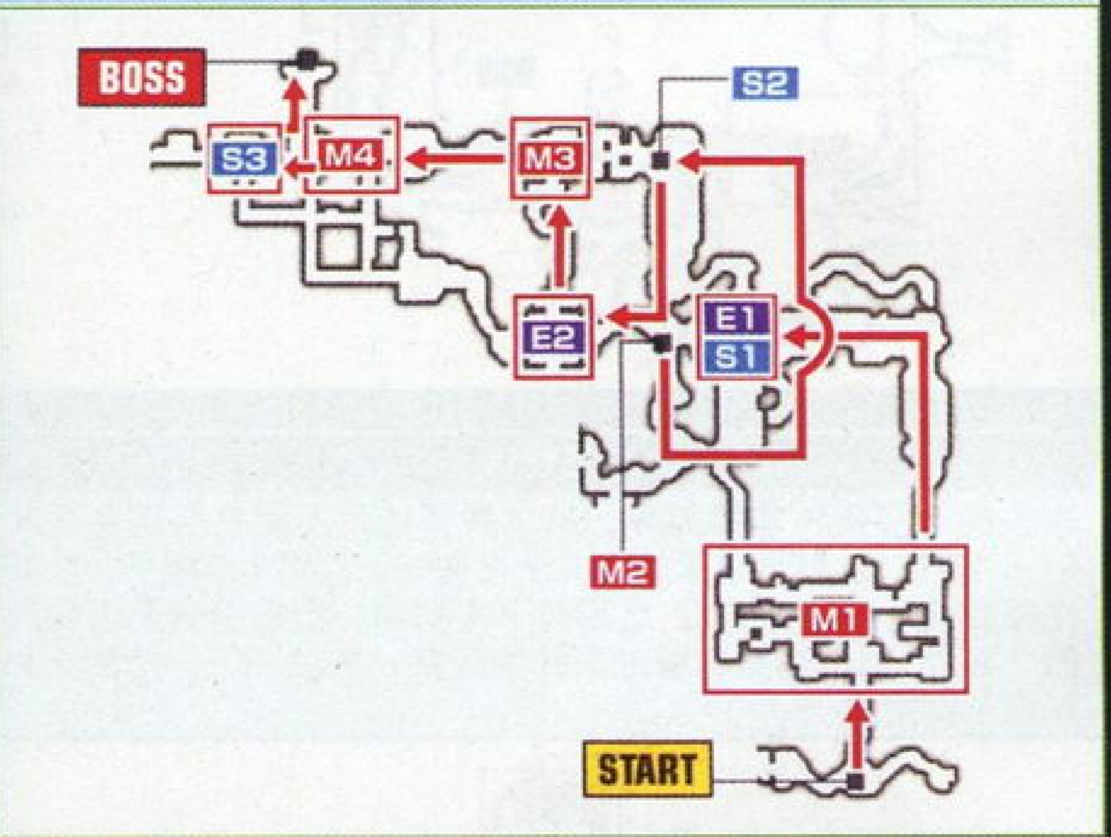
名称	发生条件	完成条件
M1－1	－	接近弩炮
M1－2	完成 M1－1	用弩炮破坏南墙
S1	完成 M1－2	击破敌将
E1	－	击破两名敌将
M2－1	－	破坏开关
M2－2	完成 M2－1	将 M2－1 中出现的囚人全部解放，并歼灭敌将敌兵
S2	以南斗圣拳切裂 50 人以上	击破敌将
M3	－	未被敌将发现的情况下，破坏 3 处关押囚人的牢房
M4	完成 5 个任务	歼灭两名敌将和敌兵
S3	完成 M4	击破敌将



第 5 话

名称	发生条件	完成条件
M1	－	到达右边的门
E1	－	歼灭敌兵
S1	E1 中一定时间内歼灭敌兵	击破敌将
M2	完成 S1	民（4 人）全灭前到达指定位置
S2	完成 M2	击破敌将
E2	－	击破两名敌将
M3	完成 4 个任务	击破 4 名敌将
M4	－	民（40 人）全灭前击破 3 名敌将
S3	快速完成 M4	击破敌将

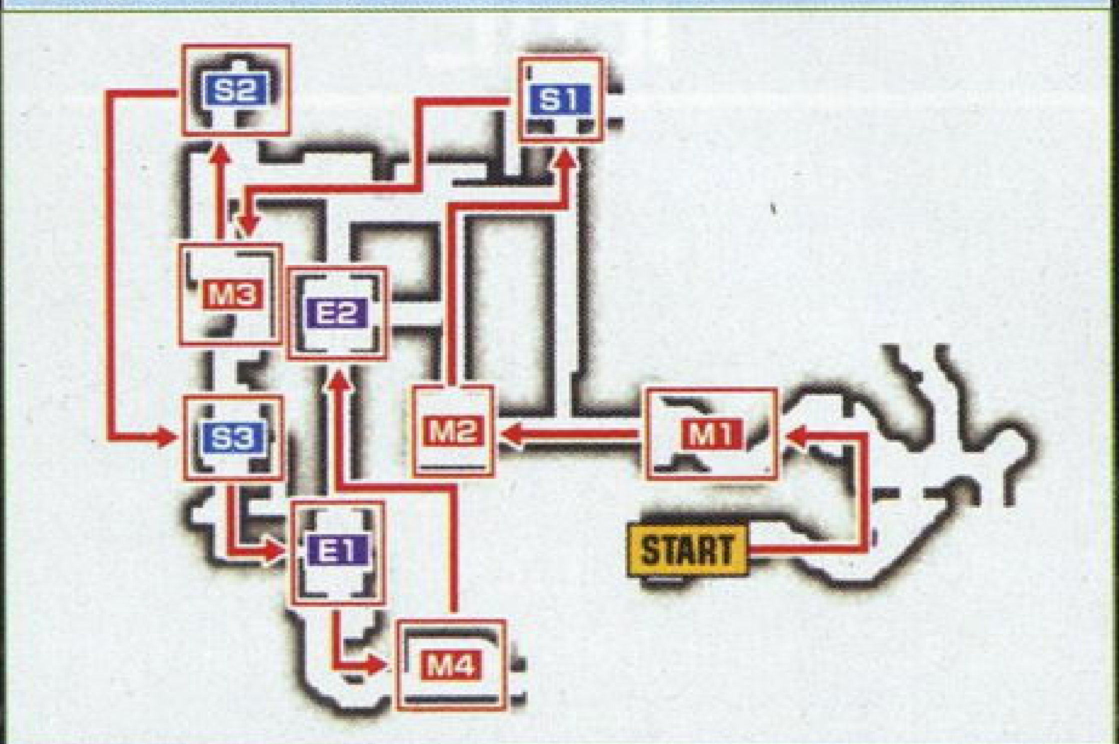
E1、E2 都是在封闭区域中的战斗。



第 6 话

名称	发生条件	完成条件
M1	－	90 秒内击破两名敌将和敌兵
M2	完成 M1	民（4 人）全灭前歼灭敌将敌兵
S1	完成 M2	击破敌将
M3	－	歼灭敌将敌兵
S2	－	击破敌将
S3	本关开始后玩家体力从未低于 50% 以下	击破敌将
E1	－	歼灭敌将敌兵
M4	完成 6 个任务	两分钟内歼灭敌将敌兵
E2	－	歼灭 3 名敌将

E1 是在封闭区域的战斗，E2 是过关条件。S2 的发生位置在地图上不会标明，需要利用高台跳跃才能来到。



最终话

（注：无地图）

名称	发生条件	完成条件
S1	－	以南斗圣拳切裂两名敌将和敌兵
S2	完成 S1	以南斗圣拳切裂两名敌将和敌兵
E1	完成 S1 和 S2，且残余体力在 90% 以上	－
E2	快速完成 S1 和 S2	－
E3	同时满足 E1 和 E2 的条件	

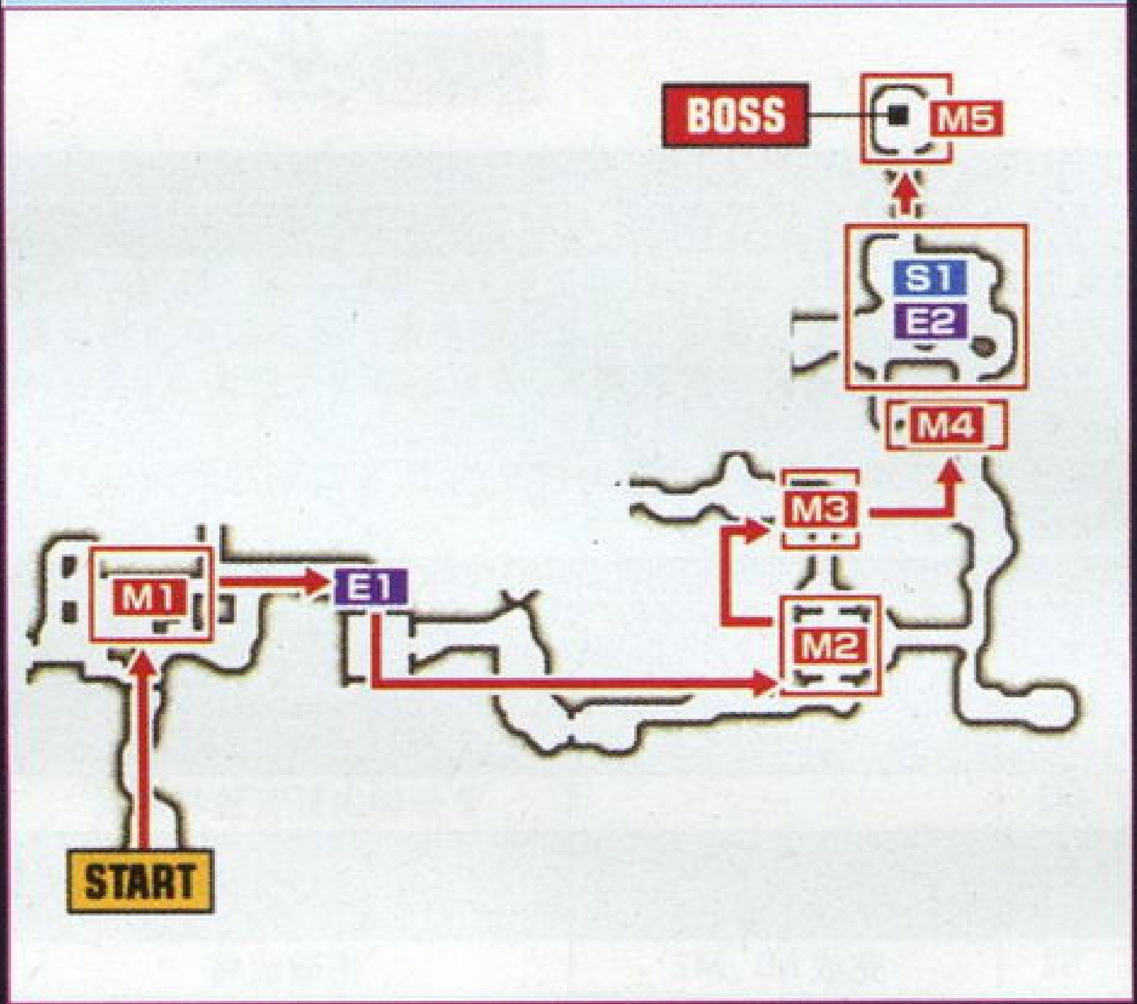
尽管只有两波敌人，但依然有 7 星任务。其中完成 S1 和 S2，可以各获得两个任务点，如果失败则只有 1 个任务点。然后完成 E1、E2、E3 各有 1 个有任务点，加起来正好七星。

玛米娅的传说编

第 1 话

名称	发生条件	完成条件
M1	我方三人任意 1 人接近此区域	民（8 人）全灭前歼灭敌兵
E1	M1 的敌兵歼灭后	－
M2－1	－	敌兵 50 人击破
M2－2	快速完成 M2－1	击破敌将
M3	－	民（4 人）全灭前歼灭敌兵
M4	－	从 M4 通过地穴进入 S1・E2 区域
E2	M4 完成后	敌兵歼灭
S1	歼灭地穴前的敌兵，并快速完成 M4	击破敌将
M5	完成 6 个任务	歼灭敌兵

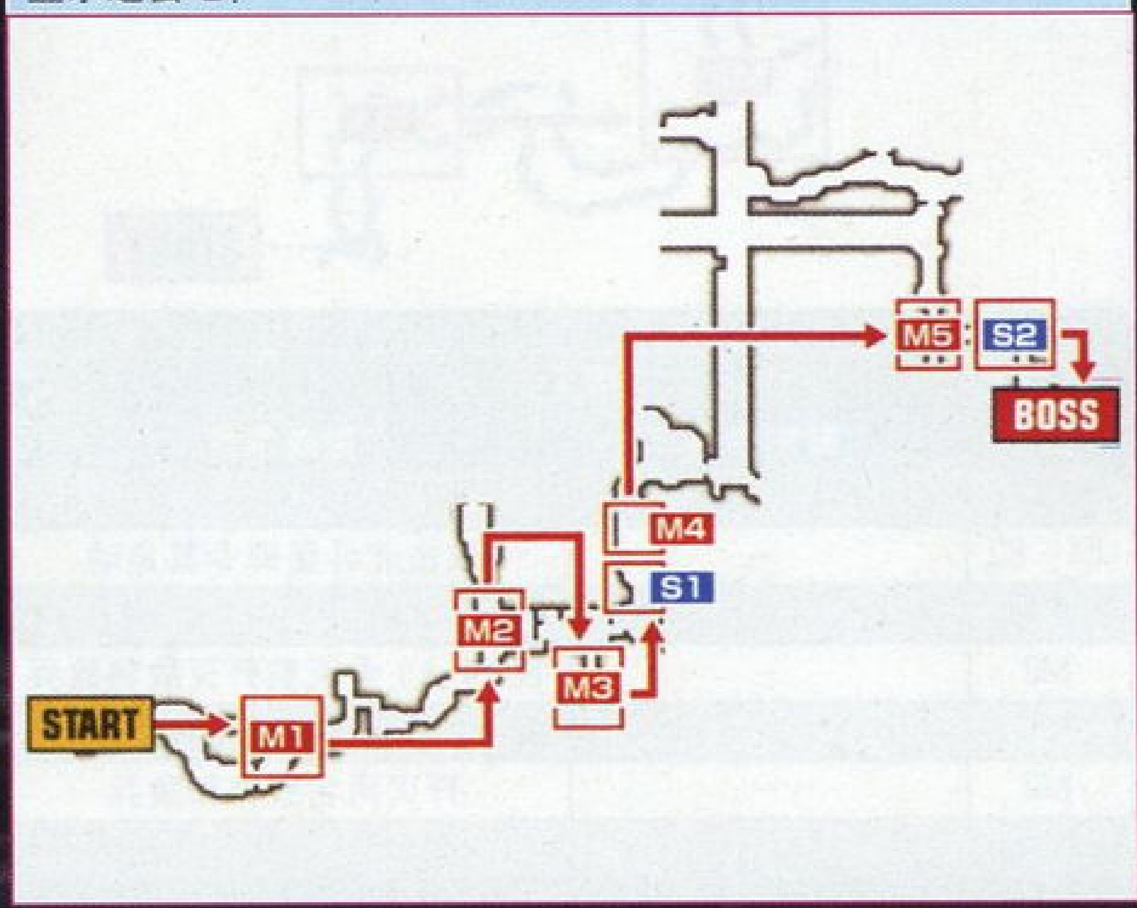
难点在于 S1，事实上是要以极快的速度歼灭地穴前的敌人后，再爬过地穴。虽然玛米娅清兵一流，但是时间还是很紧。



第 2 话

名称	发生条件	完成条件
M1	－	民（4 人）全灭前歼灭敌兵
M2	－	歼灭敌兵
M3	－	民（4 人）全灭前歼灭敌兵
S1	把 M3 到 S1 之间区域的敌兵敌将全灭	击破敌将
M4－1	－	5 分钟内敌全灭
M4－2	完成 M4－1	击破敌将
M5－1	完成 5 个任务	5 分钟内全灭敌兵
M5－2	完成 M5－1	击破两名敌将
S2	把 M1 区域附近的敌将、高速公路上的全部敌将敌兵歼灭，并完成 6 个任务	击破敌将

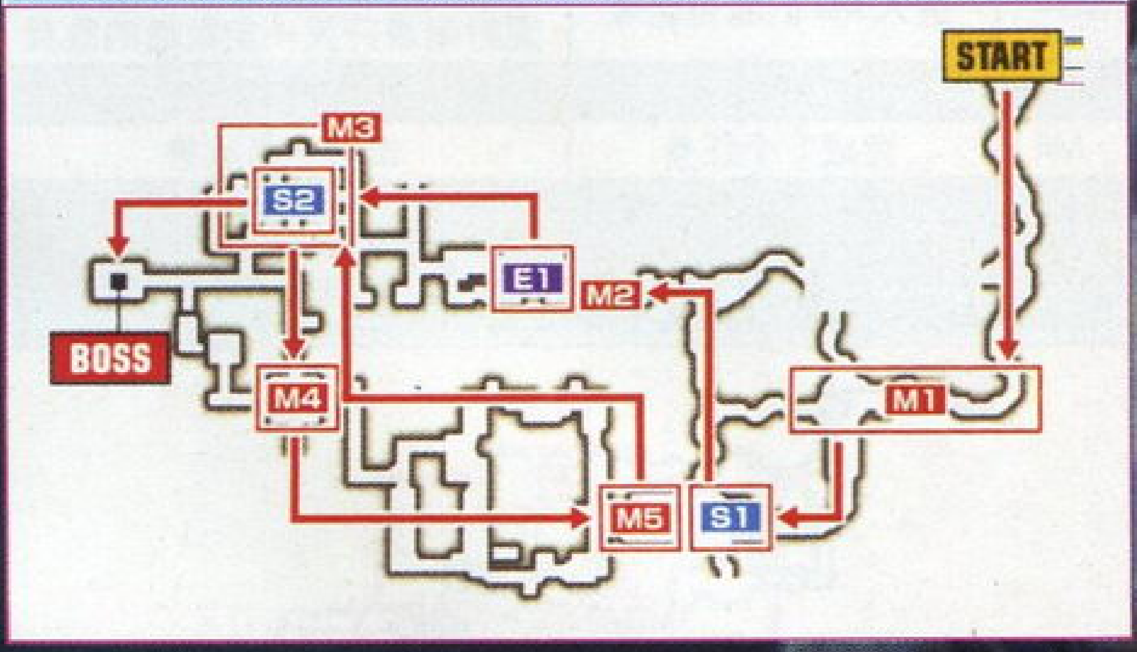
本关最后的 S2 任务基本上就是要求把所有敌人清光，从开始一直杀过去吧！



第 3 话

名称	发生条件	完成条件
M1－1	－	接近弩炮
M1－2	完成 M1－1	用弩炮破坏南墙
S1	击破敌兵 40 人以上	击破敌将
M2	－	囚人（1 人）生存的情况下歼灭敌将敌兵
E1	完成 M2	不破坏铁格子的情况下破坏机关
M3	完成 M2、E1	囚人（4 人）全部解放且无人死亡，并歼灭敌将敌兵
M4	－	囚人（4 人）全灭歼灭敌将敌兵
M5	完成 5 个任务	3 分钟内击破敌将
S2	完成 M5	击破敌将

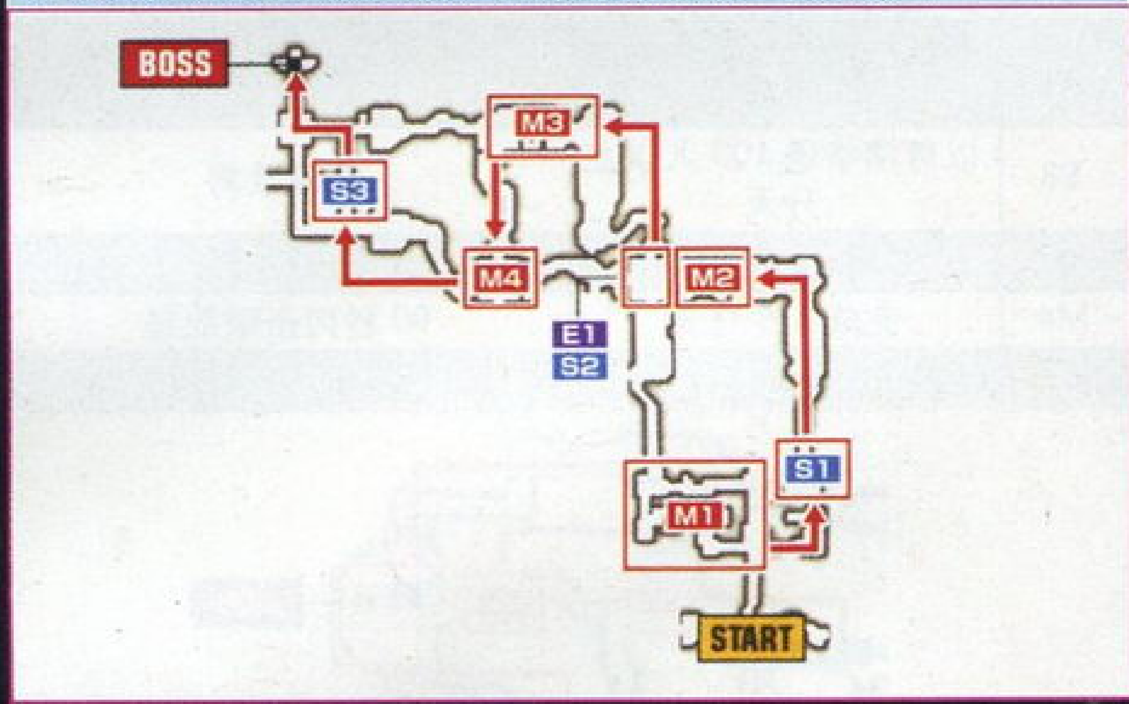
E1 中如果先破坏铁格子再破坏机关，就会被视为潜入失败，要注意。



第 4 话

名称	发生条件	完成条件
M1－1	－	歼灭敌将敌兵
S1	－	击破敌将
M2	S1 处的门打开	击破敌将
E1	－	歼灭敌兵
S2	E1 中快速歼灭敌兵	击破敌将
M3－1	－	在 M3 的左边区域歼灭一定数量的敌人
M3－2	完成 M3－1	击破两名敌将
M4	完成 5 个任务	击破 4 名敌将
S3	完成 M4	击破敌将

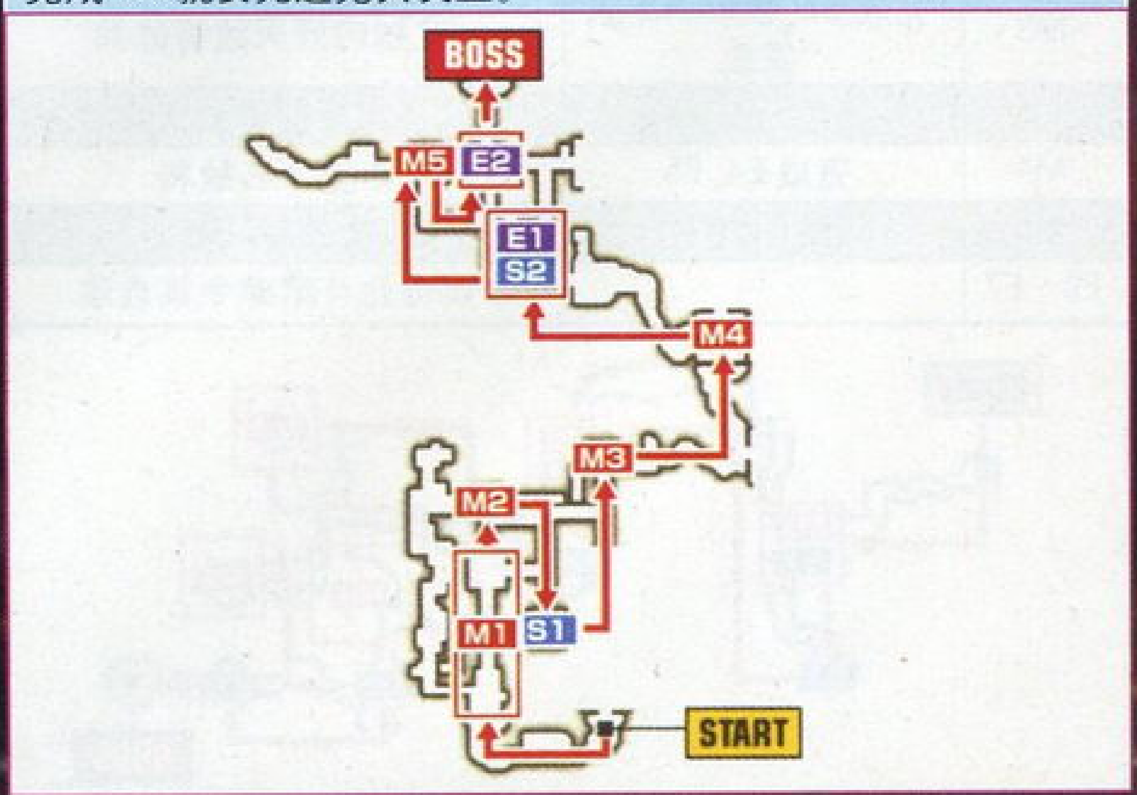
S1 处的门需要破坏开关（位置在 M1 区域右上角）才会打开。
E1 是在被封闭区域里的战斗，满足条件后 S2 发生。



最终话

名称	发生条件	完成条件
M1	－	3 分钟内歼灭敌兵并干掉之后出现的敌将
M2	－	自警团（1 人）全灭前歼灭敌将敌兵
S1	M2 完成后，自警团到达此区域	击破敌将
M3	－	3 分钟内歼灭敌将敌兵
M4	－	4 分钟内歼灭 2 名敌将和敌兵
E1	来到此区域的上方中央	－
S2	来到此区域的右下角	击破敌将
M5	完成 M1、M2、M3、M4，且 E2 未发生	民（8 人）全灭前歼灭敌将敌兵
E2	－	歼灭敌将敌兵

E1 是与トキ合流。E2 完成后通过 BOSS 战的大门会打开，要想完成 M5 就要先避免其发生。



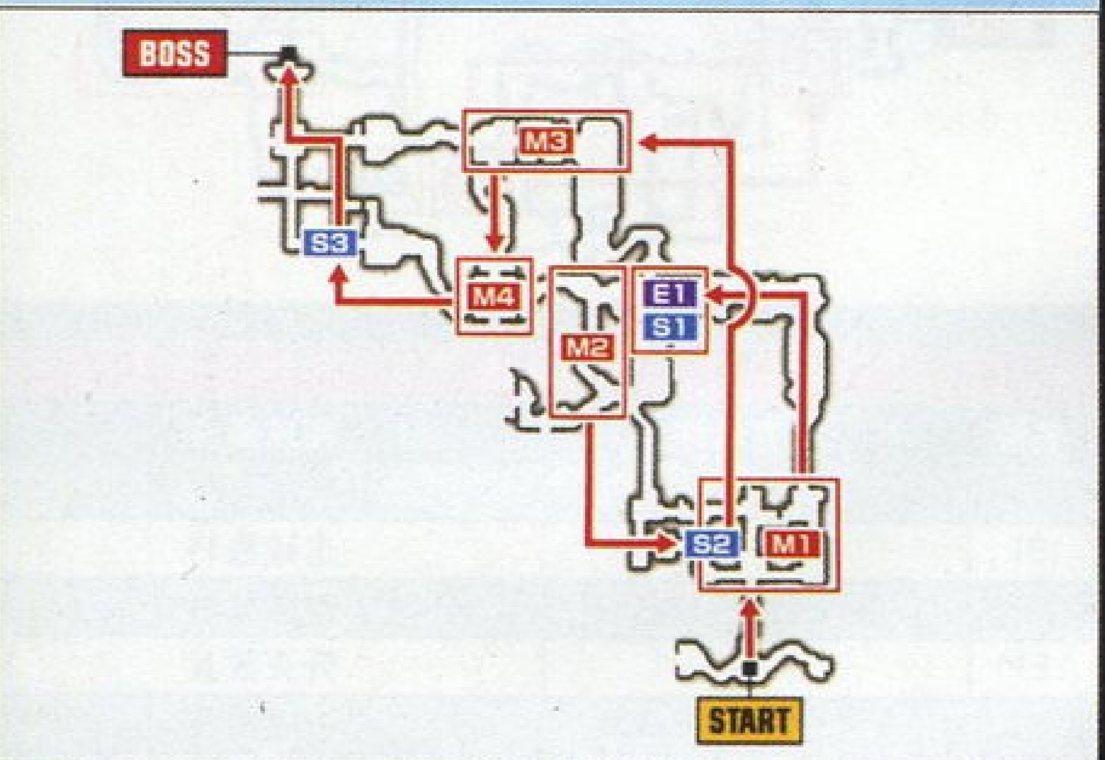
实用技术 研究中心

托席的传说编

第1话

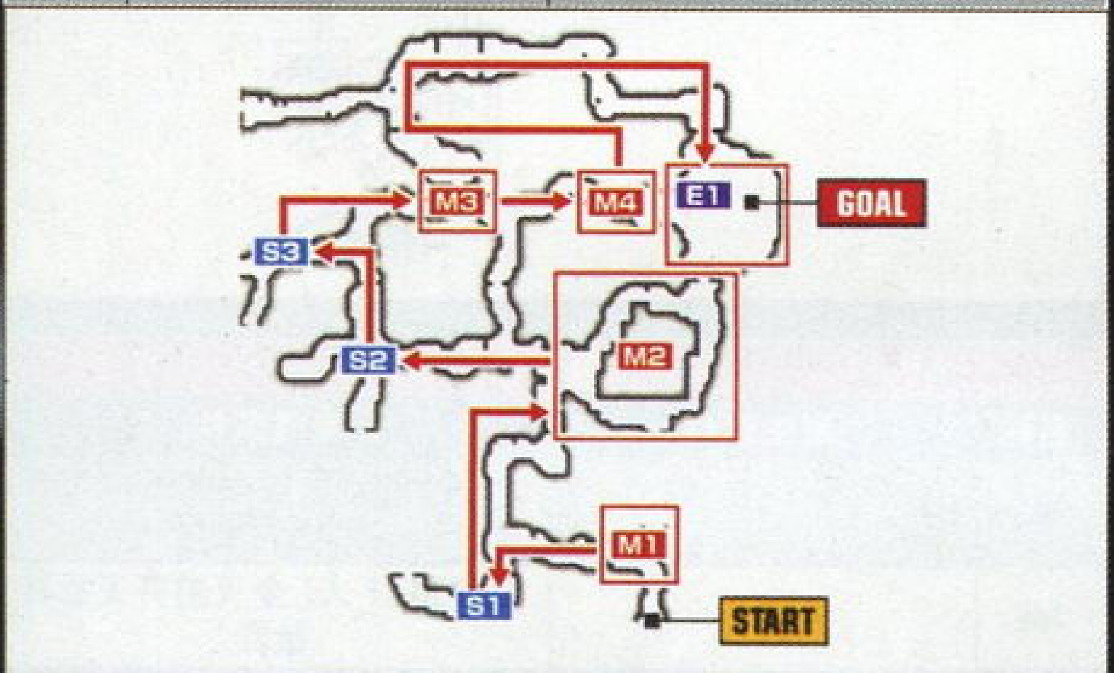
名称	发生条件	完成条件
M1	–	破坏开关后从此区域右上方的道路前进
E1	–	歼灭敌兵
S1	E1 中迅速歼灭敌兵	击破敌将
M2	完成 S1 后,歼灭附近的敌兵	民(4人)全灭前到达 S1 下方的区域
S2	完成 M2 后到达此区域	击破敌将
M3–1	进入 M3 的右边区域	来到 M3 的左边区域后经过一定时间或歼灭一定数量的敌兵
M3–2	完成 M3–1	击破两名敌将
M4	完成 5 个任务	击破 4 名敌将
S3	完成 M4,且以有情拳送 200 人以上升天	击破敌将

E1 是在被封闭区域中的战斗,满足条件后出现 S1。



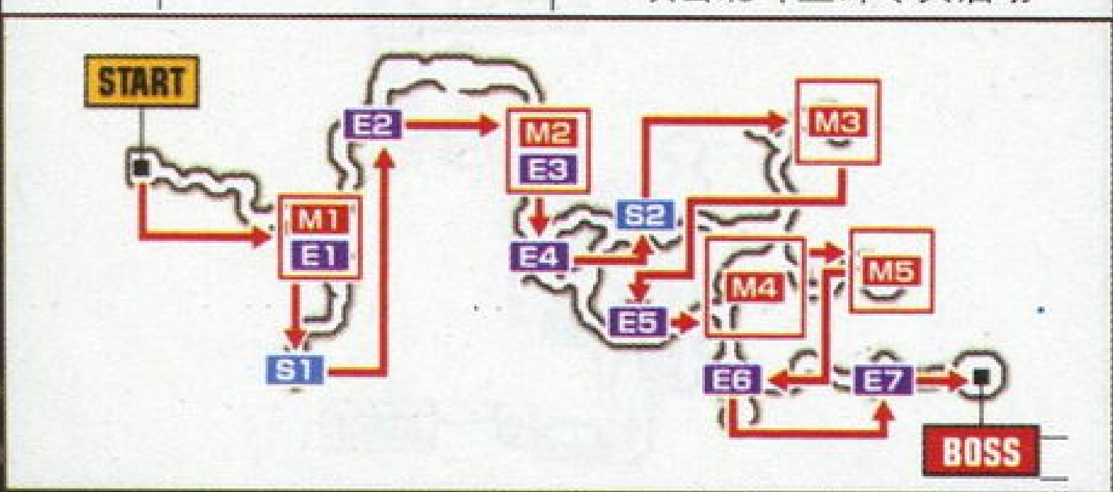
第2话

名称	发生条件	完成条件
M1	–	民(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
S1	完成 M1	击破敌将
M2–1	–	接近此区域内特定位置的敌人
M2–2	完成 M2–1	歼灭两名敌将和敌兵
S2	在区域歼灭一定数量的敌兵	击破敌将
S3	以有情拳送 100 人以上升天	击破敌将
M3	–	击破敌将
M4	完成 6 个任务	90 秒内击破敌将
E1	–	击破 3 名敌将



最终话

名称	发生条件	完成条件
E1	–	攻击北斗星碑令其启动
M1	完成 E1	民(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
S1	完成 M1	击破敌将
E2	–	攻击北斗星碑令其启动
M2	完成 E2	2 分钟内歼灭敌将敌兵
E3・E4	–	攻击北斗星碑令其启动
S2	完成 M2	歼灭敌兵后,击破出现的敌将
M3	完成 S2,且 E4、E5 未发生	90 秒内歼灭敌将敌兵
E5	–	攻击北斗星碑令其启动
M4	完成 E4、E5	击破 3 名敌将
M5	完成 6 个任务	击破健四郎
E6・E7	–	攻击北斗星碑令其启动

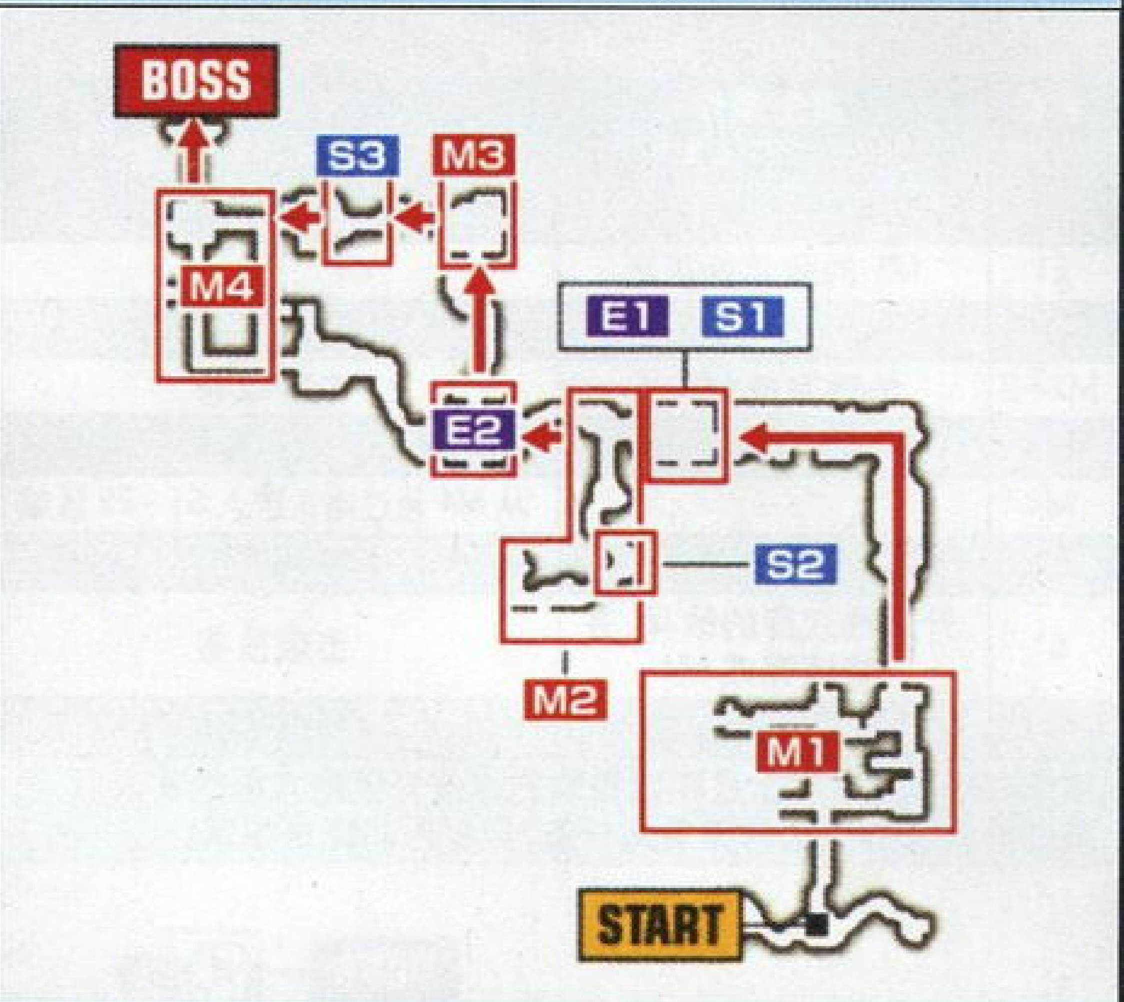


拉欧的传说编

第1话

名称	发生条件	完成条件
M1	–	破坏开关,内部突破
E1	–	歼灭敌兵
S1	E1 中迅速歼灭敌兵	击破敌将
M2	完成 S1	5 分钟内歼灭敌将敌兵
S2	完成 M2	击破敌将
E2	–	歼灭两名敌将和敌兵
M3	完成 4 个任务	击破 4 名敌将
S3	–	击破敌将
M4	–	正规兵(5人)全灭前歼灭 3 名敌将和敌兵

E1 和 E2 是在被封闭区域中的战斗,E1 满足条件后出现 S1。



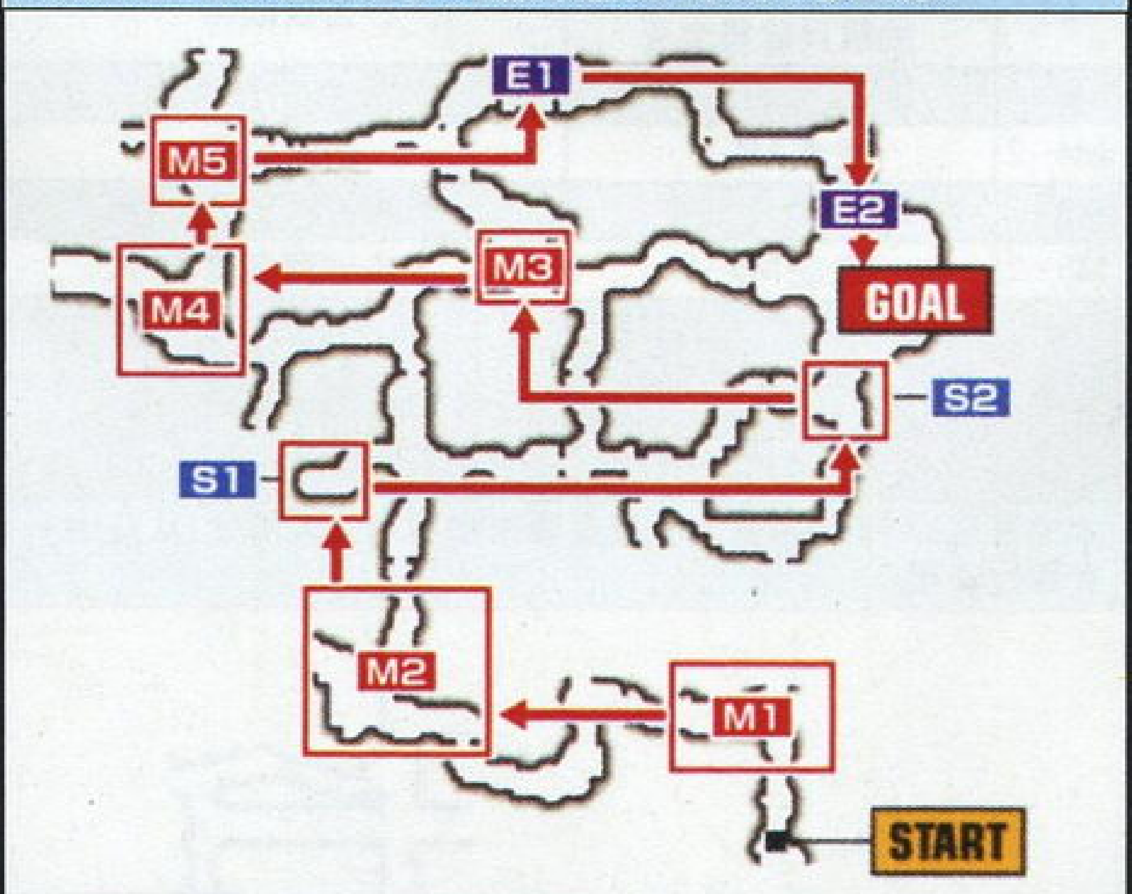
第2话

与健四郎和托席的头两场战斗关系到全部任务点。根据耗时的不同,每场战斗可以获得 0 ~ 3 个任务点。另外如果以传承奥义或真・传承奥义干掉这两人,又可以拿 1 个任务点,合在一起正好七星。
不过如果在第一场战斗中耗时过久的话,第二场战斗无论打多快都拿不到任务点。

第3话

名称	发生条件	完成条件
M1	–	民(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
M2	–	2 分钟内歼灭敌将敌兵
S1	以北斗神拳打爆 50 人以上	击破敌将
S2	完成 M1、M2	击破敌将
M3	–	击破敌将
M4	完成 5 个任务	2 分半钟内歼灭 2 名敌将和敌兵
M5	完成 M4	民(4人)全灭前击破 3 名敌将
E1	–	–
E2	–	击破 3 名敌将

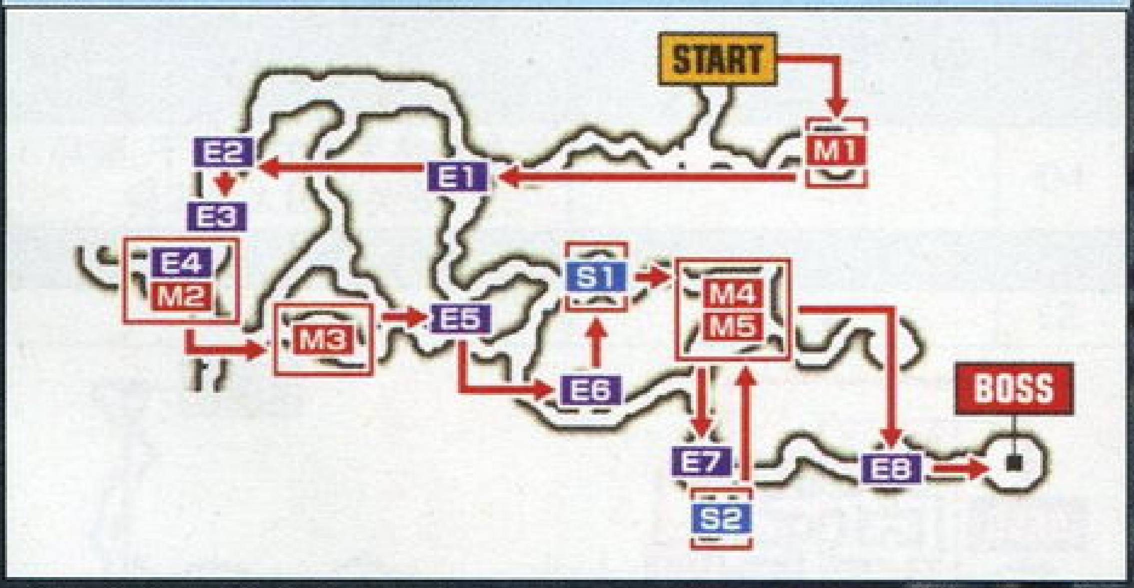
E1 是黑王号出现,但如果之前用过黑天杀则不会出现。



第4话

名称	发生条件	完成条件
M1	E1 未发生	90 秒内歼灭敌将敌兵
E1・E2	–	攻击北斗星碑令其启动
E3	–	–
M2	–	民(4人)全灭前歼灭敌将敌兵
E4	–	攻击北斗星碑令其启动
M3	–	歼灭两名敌将和敌兵
E5・E6	–	攻击北斗星碑令其启动
S1	–	击破敌将
M4	–	两分钟内歼灭 3 名敌将和敌兵
E7	–	攻击北斗星碑令其启动
S2	完成 M2、M4,且用北斗神拳打爆 100 人以上	击破敌将
M5	完成 S2	90 秒内击破两名敌将
E8	–	攻击北斗星碑令其启动

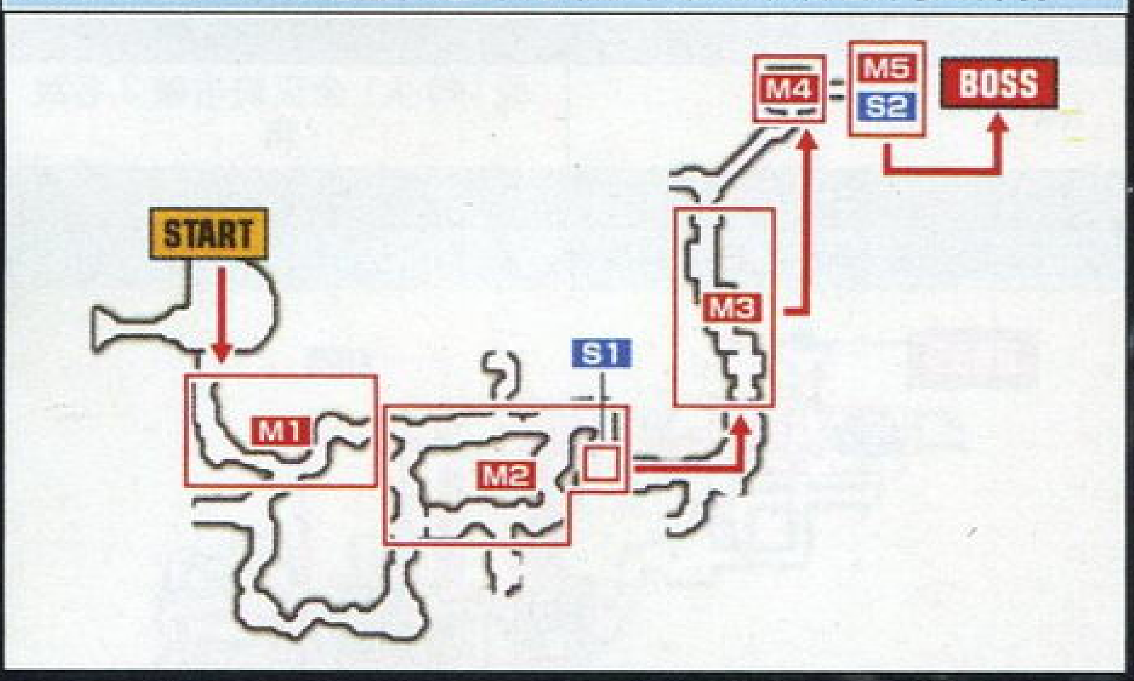
本关从初期开始就要有多用北斗神拳的意识,当然装备极意就简单了。E3 是黑王号出现。



第5话

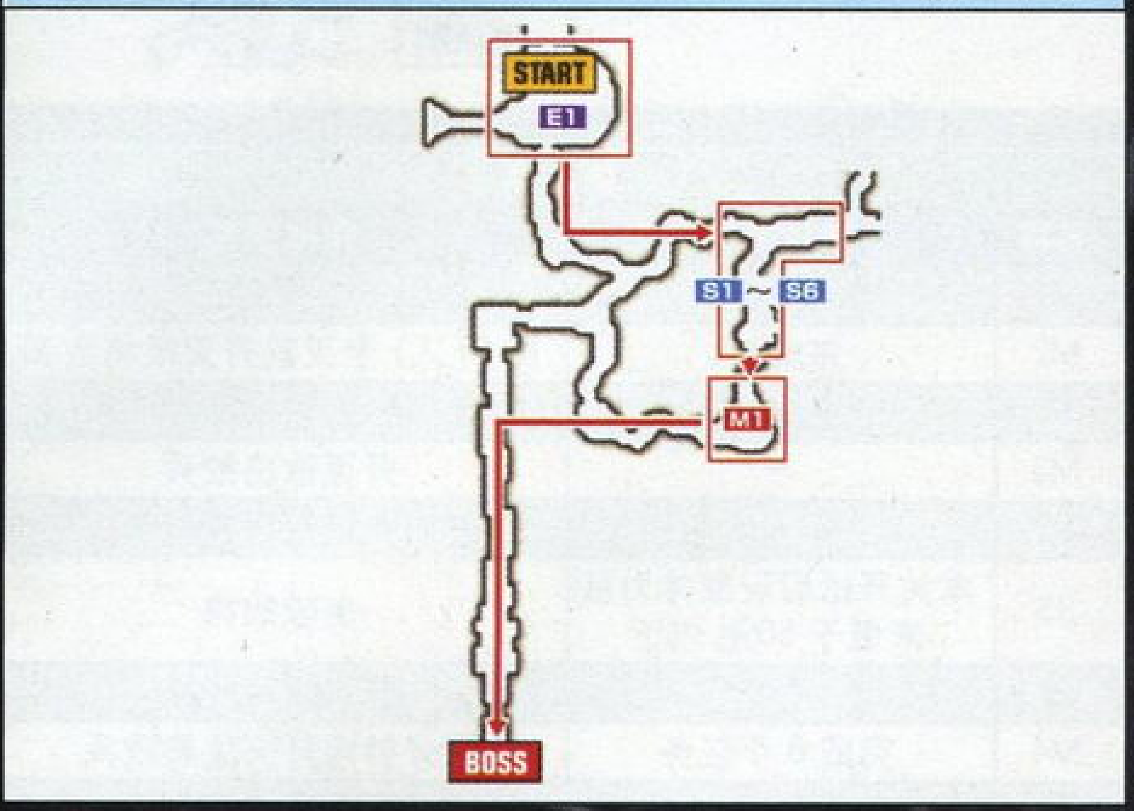
名称	发生条件	完成条件
M1	–	2 分钟内将 M1 区域右侧路上的两名敌将击破,再击破出现的ジュウザ
M2	–	击破 4 名敌将
S1	M2 发生后击破 100 人,且 M2 中出现的敌将生存	击破敌将
M3	–	击破 3 名敌将并到达 M3 区域上方
M4	–	歼灭敌兵后击破两名敌将,再击破出现的ジュウザ
M5	–	6 分钟内歼灭 3 名敌将和敌兵
S2	完成 6 个任务,且在 M5 中迅速歼灭全部敌人	击破敌将

本关的难点在于 M5 中迅速歼灭全部敌人,剩余时间要在 3 分 30 秒以前。活用距离很远的北斗刚掌波可以省去不少时间。



最终话

本关的七星条件非常简单。从本关开始后不受任何伤害进入 S1 ~ S6 区域,就会连续触发 6 个任务——打倒 6 个胖子。全部完成后就有 6 个任务点,之后南下来到 M1 区域,会遇到强化后的フドウ,这里也推荐看过原作的玩家一定试一下。打倒フドウ后七星完成。



后记

老实说本作挑战七星有点孤芳自赏的意思,毕竟没什么好的奖励,这也暴露出了本作的不成熟之处。不过冲着对无双和北斗的爱,还是不能将其就此放过。其实幻斗编的七星攻略也已经整理完毕,但是幻斗编的地图很大,事件也更多,如果要放的话篇幅可不是翻一倍这么简单了,因此只能忍痛割爱。不过各位如果对幻斗编的七星有什么疑问,欢迎来信询问,纱迦一定知无不言,言无不尽。

世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者

研究中心 RESEARCH CENTER

本期的研究将对上期攻略中遗留的隐藏要素进行补完，而只有完成了以下的所有内容才算是彻底完美了本作，所以请大家务必做好总游戏时间 100 小时起的觉悟。

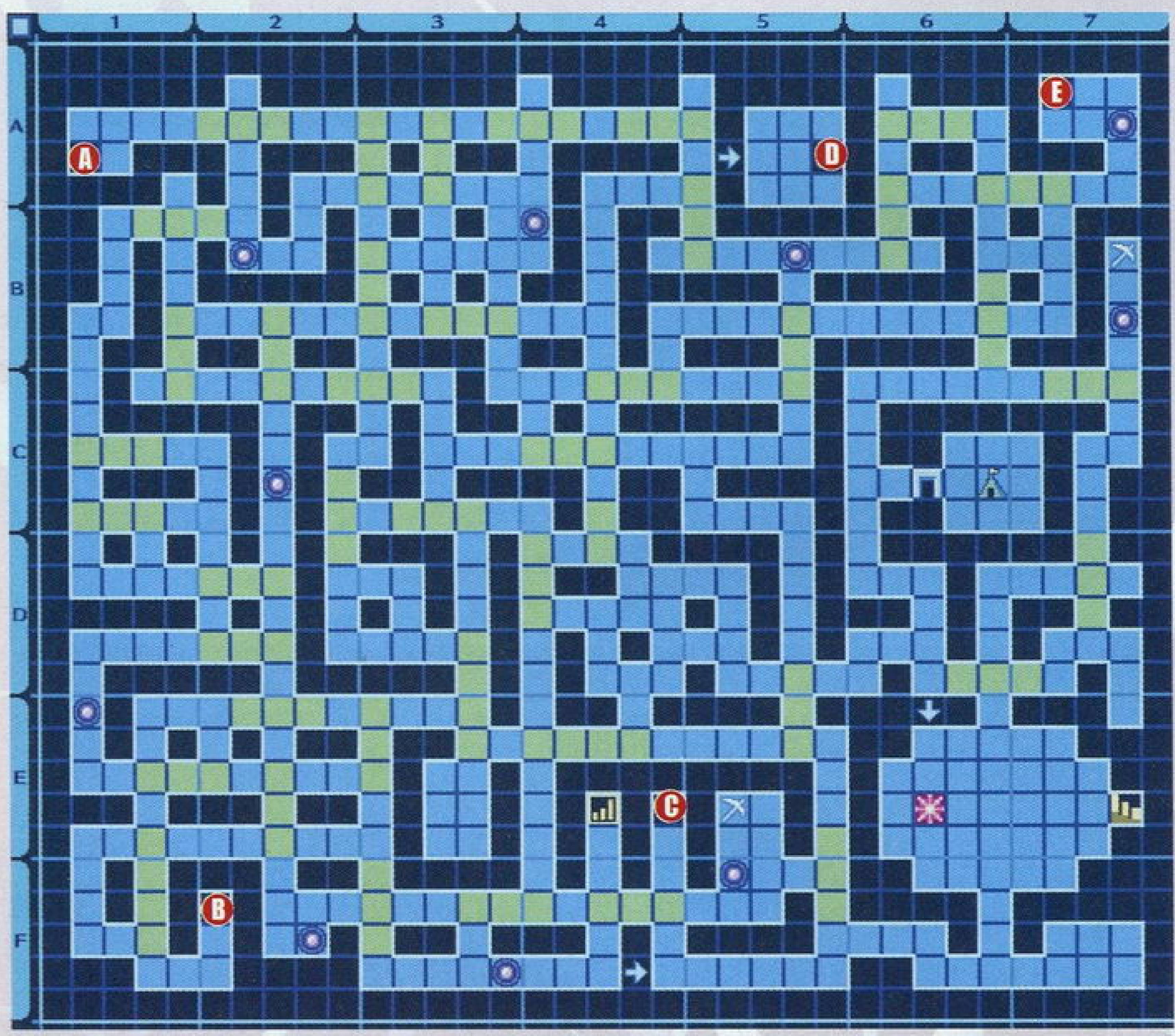
文 晴天 协力 Soukyuu 美编 NINA

世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者	Atlus	角色扮演
NDS 世界树の迷宫Ⅲ 星海の来访者		日版
2010年4月1日发售	1～5人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

隐藏迷宫踏破

第六阶层
昏き海渊の祸神

B21F 狂气に彩られた脉动の树海



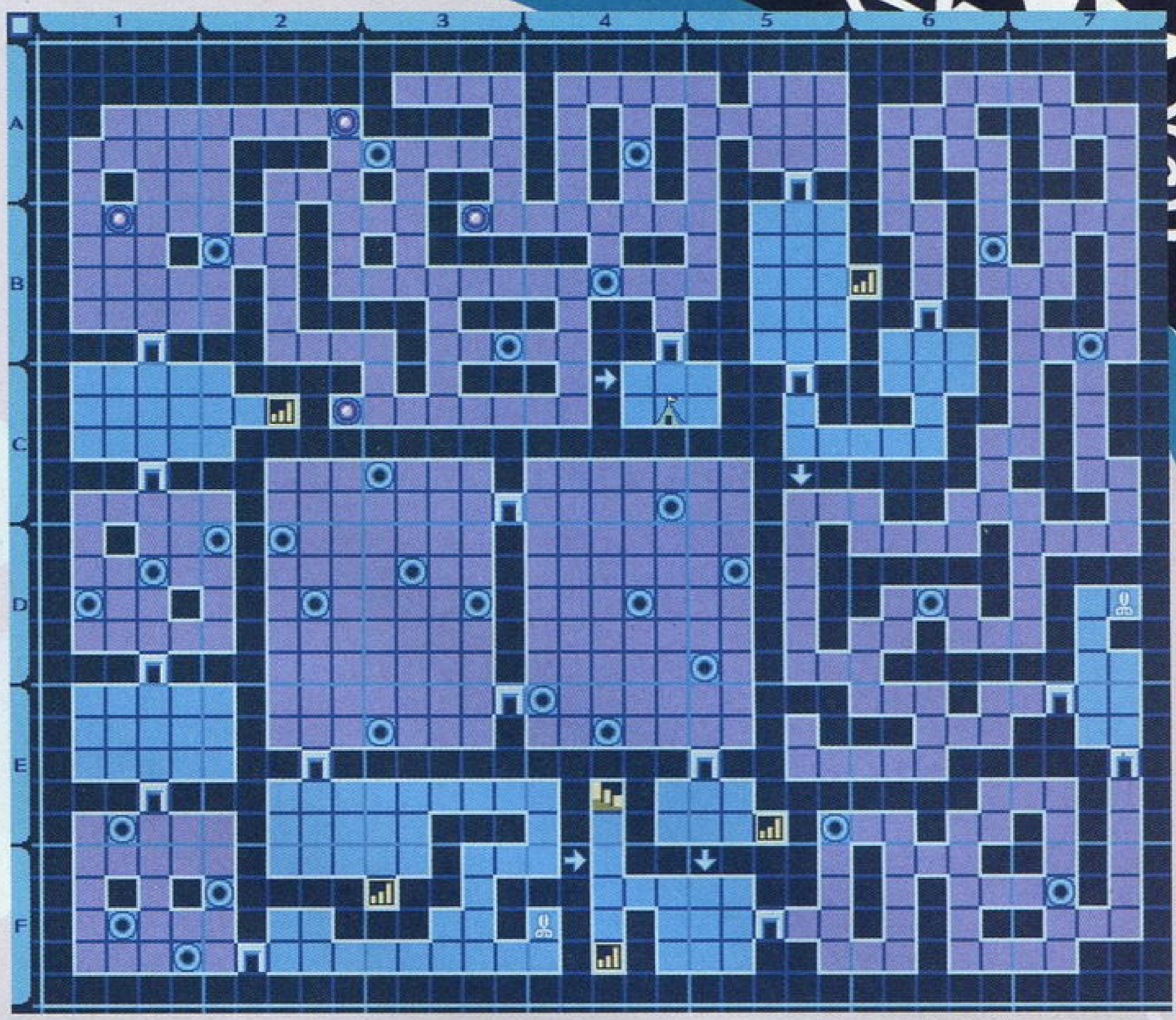
宝箱一览

A.割引券
B.石化のハンマー
C.ハマオⅡ
D.速の宝典
E.シンガータ



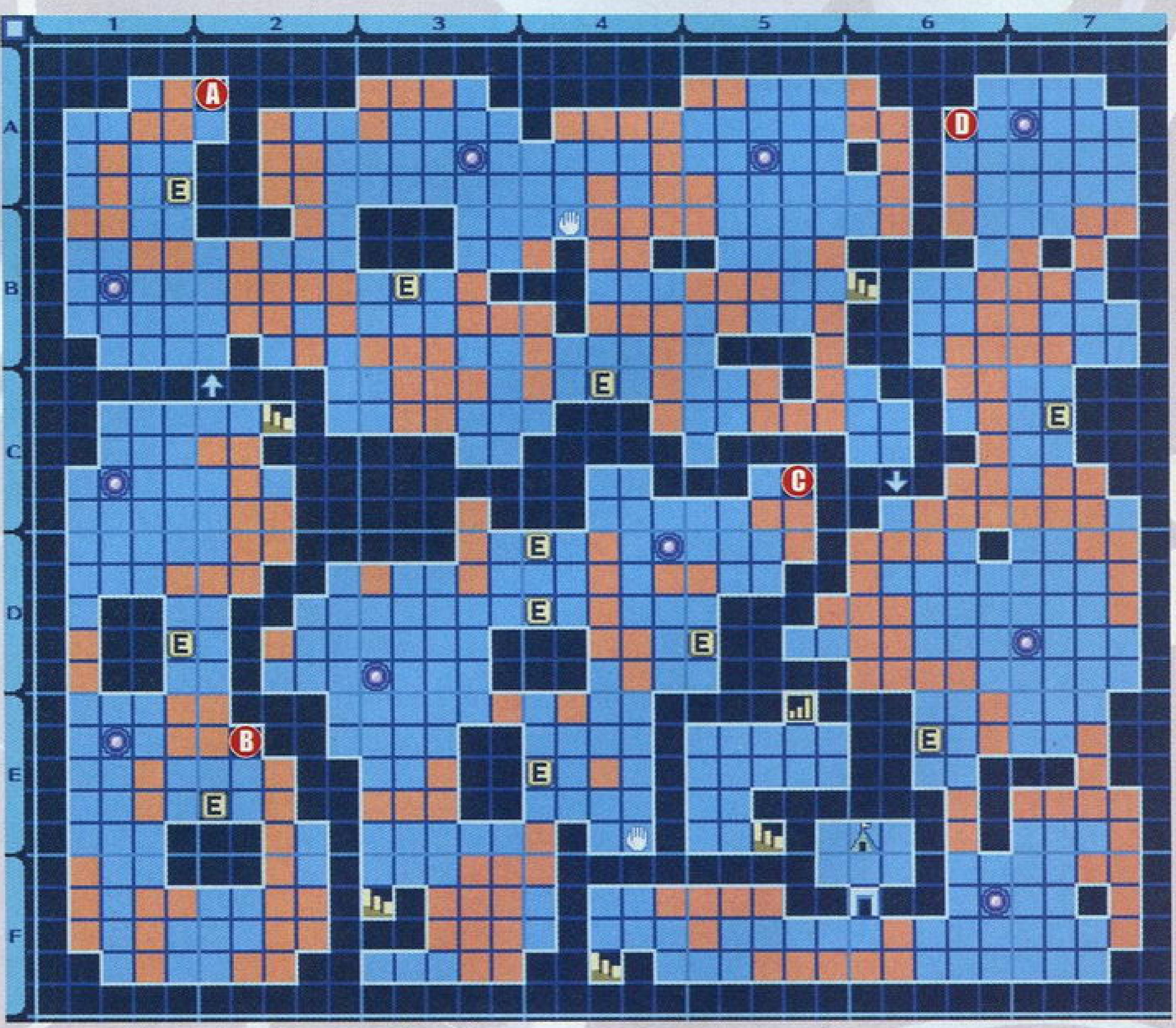
本层会出现滑行的冰面地形（地图中的绿色部分），移动上去会自动往前移动，但可以双向通行。新的强敌最初不会显示在地图上，只有当玩家在其附近触发战斗时才会现身，因此玩家一定要随时保持地图放大状态，以观察身边的情况，一旦形势不妙也好早做打算。

B22F 不可视の奈落に摇らいだ决意



本层在移动时紫色区域都不会显示玩家的具体位置，因此可以按 X 键放大或缩小地图来进行模糊定位，但不要妄想可以轻松绕过落穴，多掉下去几次自然就能摸清前进的正确路线。新的强敌最可怕的是“七つの恶疫”的特技，虽然用“预防の号令”可以抵挡掉大部分异常状态，但是即死还是防不住的，建议多准备一些复活药以备不时之需，或在战斗中优先令其陷入头封状态以限制其发动特技。

B23F 苦痛の棘を拉き进んだ道



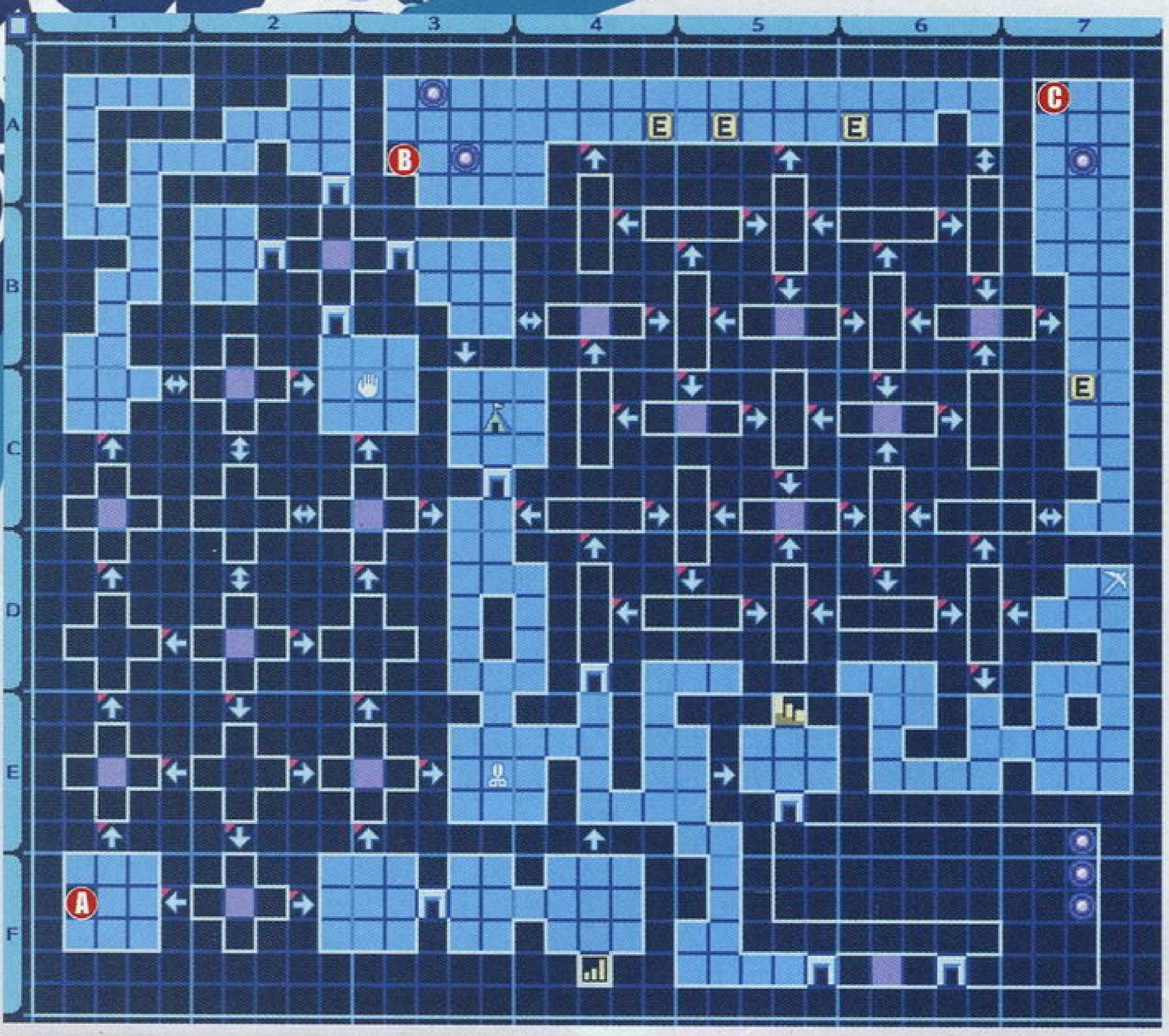
宝箱一览

A.永劫回归の思想书
B.解剖用水溶液
C.100000エン
D.慈悲の短剑

本层的荆棘地形必须准备足够的“斥候の长靴”或使用农夫的“アメニモマケズ”技能才能安全通过，E 标记的地点为魔眼，当玩家靠近它们时，它们会发出警报让强敌朝玩家方向移动，所以为了避免被围攻，尽量绕道而行。新的强敌最有威胁的招式是石化特技，不过一旦成功消灭会有很大几率得到素材“惨剧の溜息”，卖给商店还能购买“解剖用水溶液”，让所有敌人的特殊掉落都能更轻松的获得。

©ATLUS CO.,LTD. 2007,2009

B24F　己が信念を杖に立つ者たち

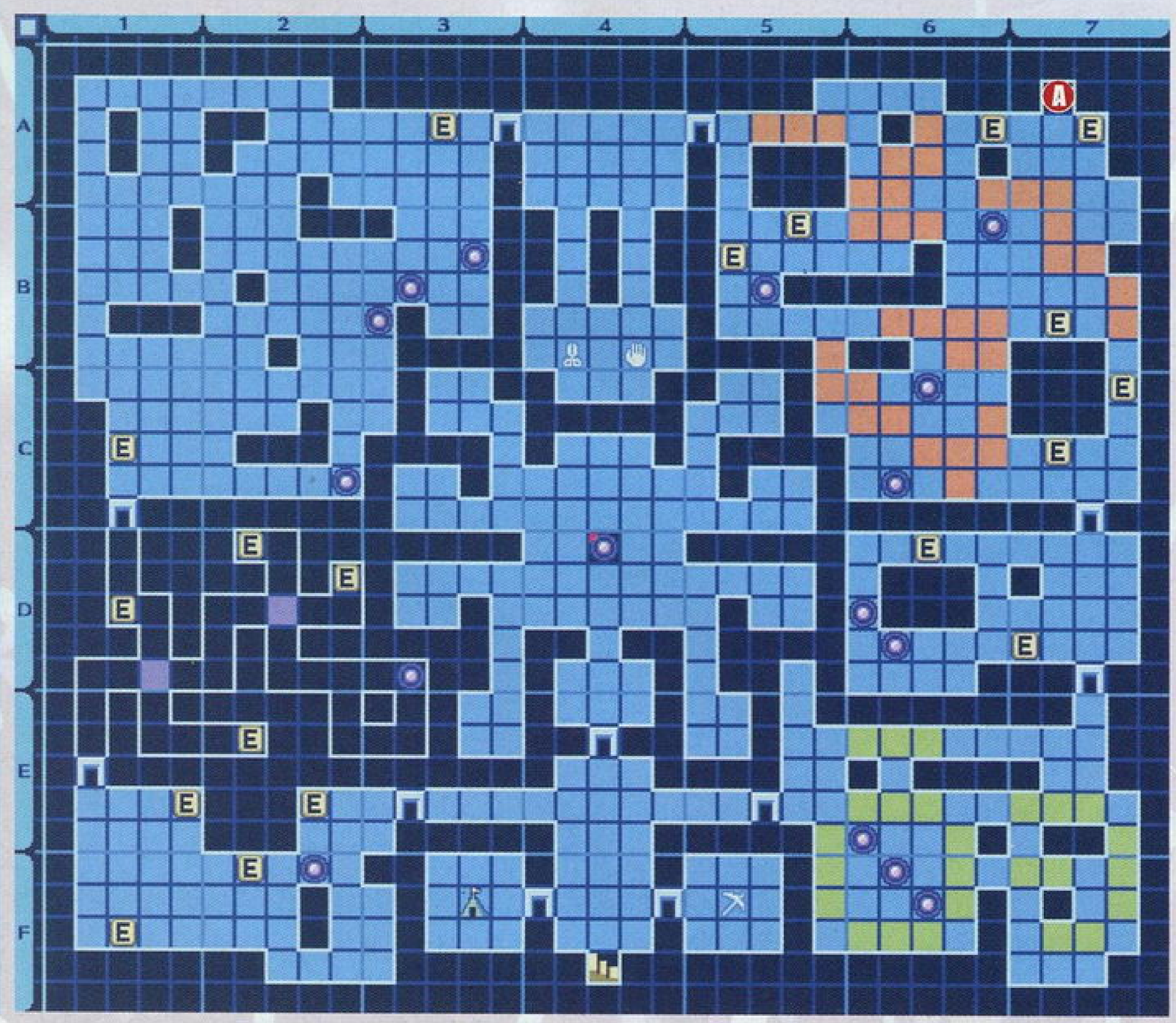


宝箱一览

A.アリアドネの丝
B.运の宝典
C.割引券

本层最让人头痛的就是透明区域，一旦在其中踩上旋转机关（紫色标识），就一定要记清楚自己旋转的次数和方向，不然停下来在几乎完全相似的场景中甚至会有“绕不出来”的感觉。此处的强敌在透明区域偷袭我方的几率很高，而且没有办法避免，所以如果不想耗费大量的时间，还是建议使用农夫的“安全步行”技能进入不遇敌的状态慢慢推进。

B25F　永劫すら潰えた冒険の果てに



宝箱一览

A.死のハンマー



本层的地形是之前几个楼层的综合，但好在每个区域都不大，所以探索起来并不困难。在正式对付中央的祸神前，一定要在其他区域寻找它的 8 只触手，只要保证在魔眼没有发现自己的情况下接近它们都能很轻松的消灭，之后触发与祸神第一形态的战斗难度就会大大降低。与第一形态的战斗一定要保证在一回合内结束战斗，不然敌人一旦出招就很有可能直接秒杀我方全体。

BOSS　昏き海淵の禍神

与祸神第二形态的战斗才是整个游戏最大的难点。通常情况下只要看到其全身发光就说明它当前正处于“防御模式”，玩家可以利用这个空档进行回复等行动，但切记不能使用攻击以防遭到威力更大的反击；当其切换到“攻击模式”后，行动规律也基本是依次发动以下攻击并周期性反复：全体攻击并取消所有有利状态、全体攻击并附带眩晕效果、单体强力攻击、全体火属性攻击并降低攻击力、全体冰属性攻击并附加头封效果、全体雷属性攻击并附加随机异常状态。推荐让已经学会“オーバーガード”的重骑士使用“挑发”来化解大部分物理攻击，属性攻击则可用占星术士的先见术强制取消。最后如果大家觉得战斗还是有难度，可以派出高等级的战士（副职业忍者）和公主（副职业重骑士）进行组合，在战斗中公主用各种防御技能抵挡敌人的攻击，战士则用分身来增加可控制的角色，当达到 6 人的队伍上限时，让战士的分身都使用“狂战士の誓い”和“チャージ”强化物理攻击力，最后再让公主使用“クイックオーダー”保证一名战士最先行动并使用“多元拔刀”，华丽的攻击数字过后就是最后的胜利了。

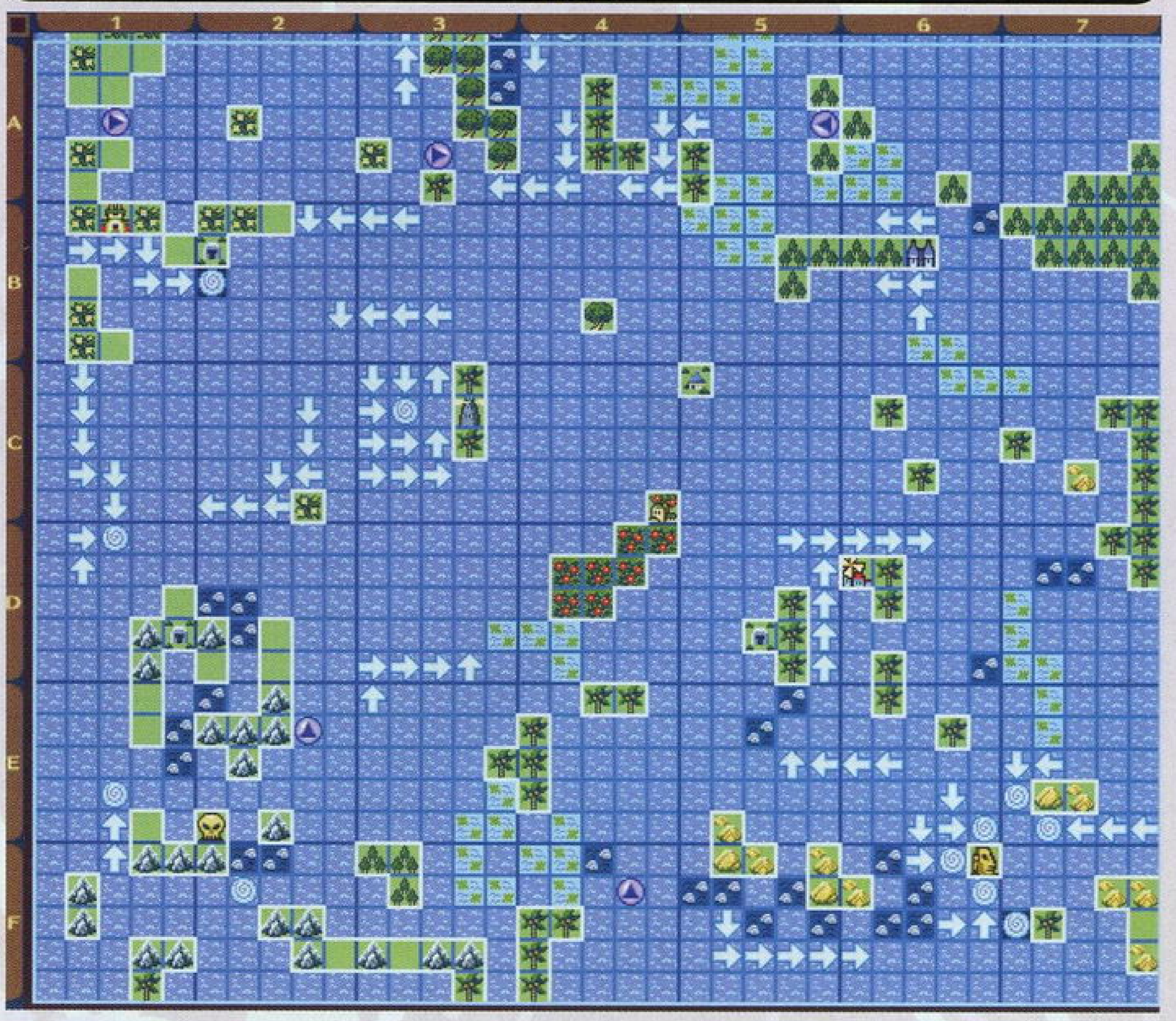


大航海时代

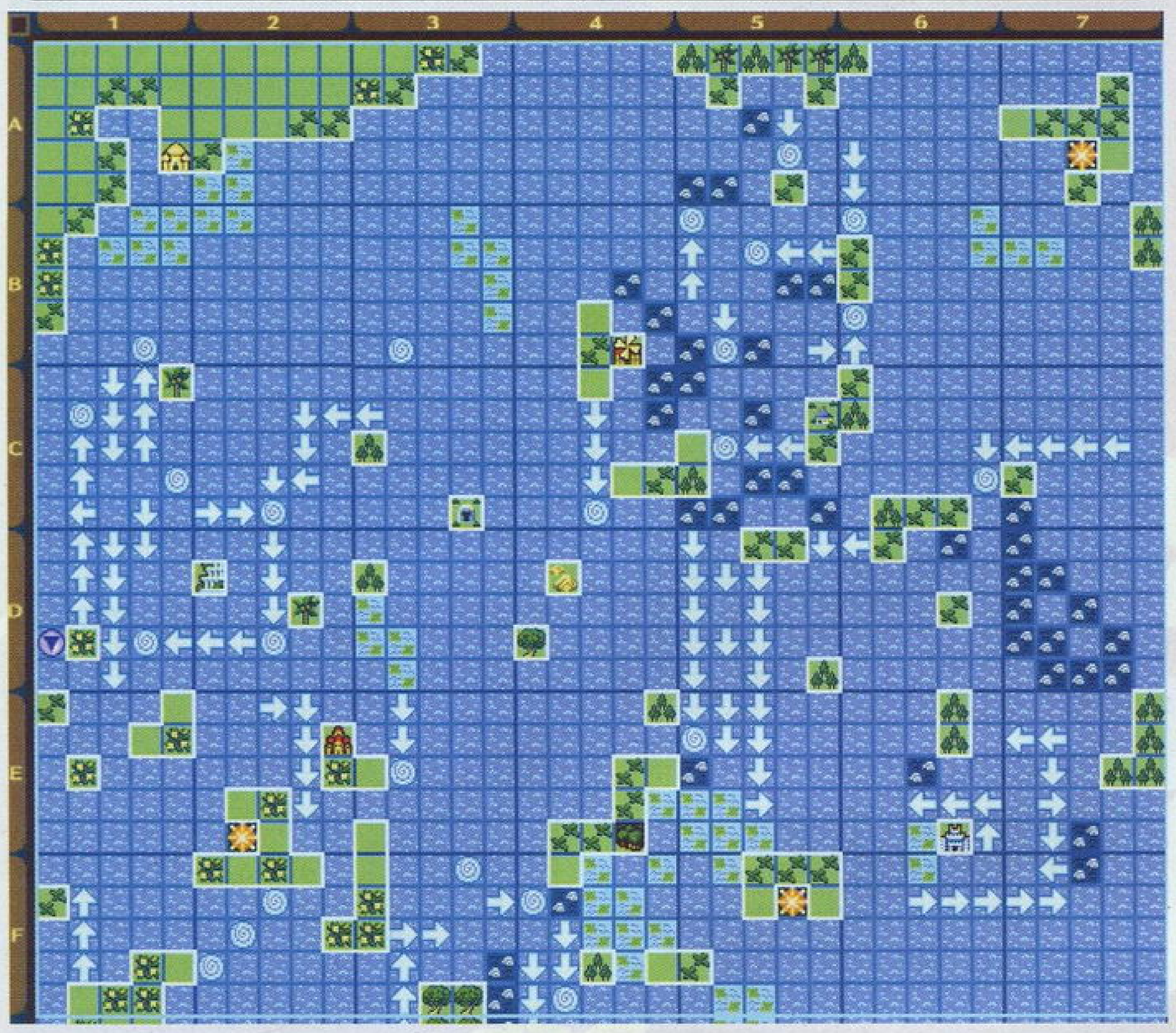
在上期的攻略中我们已经为大家介绍了“航海模式”的基本操作，而以下会为大家公开航海模式中发现新地点以及获得所有装备品的方法（部分关键事件需要玩家将迷宫探索到一定的阶层才会触发）。到达不同的新地点后会在“大航海クエスト”中追加新的任务，虽然名称不同，但是挑战的 BOSS 却是一样的，具体的攻略方法均以“单人挑战”（ひとりで），即系统自动指派特定的 NPC 参加战斗时为准（挑战等级可参考 NPC），而胜利后的第一次奖励必然为获得极限技相关的书籍。



南海



北海



1. スカンダリア大灯台

到达奖励：フォアマスト（每次移动距离+1）
任务奖励：三段突の口传书

相关任务	奖励
灵鸟の子安贝はいずこ	キリカゼの头巾
星を见る者たち	ポルックスの记录书
お姬さまの冒险谭	アルバートのメイス

从港口出发，按照上 2、左 3 的顺序移动会触发发现灯塔的事件，之后地图上会使用“旗帜”来表示目的地，这一点在后续的任务中将不再赘述。靠近灯塔的正面会因为巨鸟的袭击而强制返回港口，与管理员对话后再次出航，往上移动 3 格调查右侧的岛屿得到“干燥えんどう豆”，接着装备上它从港口按照左 4、下 4 的顺序移动调查左侧的山脉发现“アモロスキ”，最后从港口按照上 5、左 1 的顺序调查前方的小岛获得“アモロ羊のチーズ”（行动回合 16）。装备它出航，按照左 2、下 1、左 5、上 1 的顺序移动进入洋流，成功绕到灯塔背面调查开启新地点。

BOSS　サエーナ鸟

特殊击破：腕封状态下消灭
特殊掉落：东仙境の巢材
敌人只有一招针对前卫一列的攻击比较有威胁，多用冰属性进攻可以很快获得胜利。



2. 交易都市バタビア

到达奖励：ザワークラフト（行动回合20）、700エン
任务奖励：武息の修行书

出发前一定要装备“フォアマスト”，但在移动时要注意“一次性前进两格”的效果是不能取消的，必要时需要通过一些岛屿或无法通行的区域来调整前进的路线。从港口按照右 3、下 4、左 1、下 1、左 1、右 1、上 2 的顺序移动到达目的地。

相关任务	奖励
绊を试されるとき	ボーグマンの竹枪
再起を赌けた果实	ジャイルスのクワ
はじめてのクエスト	マウマウのオオユミ

BOSS　波浪の袭击者

在正式挑战前会先经历两场杂兵战，注意保存实力以免战斗一开始就陷入被动的局面。战斗中如果看到敌人召唤同伴一定要优先消灭，不然它们发动的组合技会让我方遭到很大的损伤。



3. 商业港アユタヤ

任务奖励：炼狱の禁书

出发前装备“フォアマスト”和“ザワークラフト”，从港口按照右 4、上 1、右 2、上 1、右 1、上 2、左 1、上 1、左 1 的顺序移动到达目的地。返回港口得知需要找到造船工匠来升级船只，接着按照相同的方法到达商业港，与士兵对话了解到造船工匠的去向，最后从港口按照上 3、左 1 的顺序移动在左侧的小岛找到工匠，将他带回商业港成功升级船只，今后出航前可以同时配置 3 件船只装备了。

相关任务	奖励
立ち上がる元海贼	ドレークのレイピア
アユタヤの成人式	レベーカの小手
续・お姬样の冒险谭	ベンジャミンの盾

BOSS　ハンマーヘッド

特殊击破：即死
特殊掉落：墨色の盾鳞
敌人的弱点为火，只要注意其蓄力后发动的一列攻击就没有太大威胁（可用头封状态限制该攻击）。如果要想达成特殊击破，一定要派学会“剑虎招来”技能的兽王出战。

4. トルトゥーガ岛

到达奖励：1200エン
任务奖励：护卫书 I



装备“フォアマスト”和“ザワークラフト”从港口出发，按照左 3、下 1、左 3、上 1、下 1、左 1、下 3、右 1、下 1、右 1 的顺序移动到达目的地。再次返回这里调查会发现“カルバリン炮”（可发动炮弹击沉红色海盗船），而返回港口会获得“海贼讨伐旗：南海”（在装备的情况下击沉海盗船会获得特殊交易品）的特殊奖励。

相关任务	奖励
蓬莱の玉の枝はいずこ	キリカゼの忍び装束
宝の岛	トーマのナイフ
仁义に厚い者たち	クロスジャンケの炮

BOSS　幽灵船

敌人的弱点为冰，在队伍中配置公主及时使用技能“リセットウエポン”打消它为自己增加的有利状态会好对付很多。

5. 巨人の遗迹

到达奖励：钢刃冲角（可通过海藻水域）、2000エン
任务奖励：护卫书 II

装备上“フォアマスト”、“ザワークラフト”和“カルバリン炮”从港口出发，先按照右 1、下 5、左 1、下 1 前进消灭挡面前的海贼船，然后再按照下 1、右 4、上 1、左 1、上 1、左 1 的顺序移动到达目的地。

相关任务	奖励
战う历史学者	ボンガロの胴着
时好の担い手	デザートの冠
シグナル三姐妹	サファイアの星术书

BOSS　ゴーレム

特殊击破：黑暗状态时消灭
特殊掉落：三光の玉石
敌人的物理攻防很高，使用属性攻击可以对其造成相当可观的伤害。战斗中出现“身构える”的提示后，切记不能攻击它，否则它会根据受到攻击的次数对我方进行反击，就连极限技也不例外，最后濒死时它会使用每回合缓慢回血等技能，使用公主的技能“リセットウェポン”取消后便可一鼓作气消灭掉它。

6. 大海磁轴 1

装备上“フォアマスト”、“ザワークラフト”和“カルバリン炮”从港口到达“商业港アユタヤ”，接着通过上方的洋流按照左 1、上 4 的顺序移动切换到北海区域并发现第一个“大海磁轴”。它的作用和迷宫中的“树海磁轴”类似，下次出发前玩家可以选择从新的地点开始探索，从而大大缩短必要的行动回数。

7. 海上都市シバ

到达奖励：盐渍け肉（行动回合24）、1500エン
任务奖励：冰晶の禁书

将“フォアマスト”更换为“钢刃冲角”从“第二据点”出发，按照右3、上2、右2的顺序到达目的地。



相关任务	奖励
百年越しの仇讨ち	ローラの重铠
海人潮流	トカシキの铳
爱の重みは任何ほどか	ミトのフォルシオン

BOSS　コロトラングル

特殊击破：头封状态下消灭
特殊掉落：海王の冰骨

敌人的攻击力并不高，难点就在于其召唤出的两种杂兵，分别会使用全体混乱和自爆的无耻招式。比较推荐的战术是先将杂兵催眠，然后再针对敌人的火弱点猛攻，如果其发动火属性无效的“冰のヴェール”，只有等待效果解除后或使用无属性攻击才能确保对其造成有效伤害。

8. 暗黑の森

到达奖励：铁板装甲（可通过暗礁海域）、1800エン
任务奖励：战术书・介护之卷

装备“钢刃冲角”从“第二据点”出发，按照左4、上3的顺序移动到达目的地。



相关任务	奖励
更なる强敌を求めて	コルタナのメイス
秘药の开发	クーパーの单眼镜
增援の要请	海都警备队のブーツ

BOSS　マンティコア

特殊击破：一次攻击给予5000以上的伤害
特殊掉落：魔兽の钢角

正式开战前还是会进行杂兵战，之后敌人会频繁使用让我方陷入异常状态的攻击，只要事先使用公主的“预防の号令”技能让异常状态无效化，或准备足够多的“テリアカβ”以防万一即可。

9. 大海磁轴2

装备“盐渍け肉”、“フォアマスト”和“铁板装甲”从“第二据点”出发，按照右2、上6、左1、右2、上4、左1、上2、左1、上1、右1的顺序绕开海盗船到达目的地，开启“第三据点”的通行权。

10. 交易都市ダマバンド

到达奖励：6000エン
任务奖励：外典・创世の默示录

装备“盐渍け肉”和“铁板装甲”从“第三据点”出发，按照左5、上1、左2、下3、左2、上2、左3、下6到达目的地，最后返回港口改造船只可配置4个船只装备。



相关任务	奖励
三つ首龙讨伐依赖	トゥリタの星术服
龙の生き血	トーマの樽型兜
早すぎる力试し	エイスのタック

BOSS　破灭を呼ぶ凶龙

特殊击破：使用物理以外的攻击消灭本体
特殊掉落：凶龙の咒诅鳞

敌人本体的攻击力并不高，最有威胁的就是它与三个头发动的组合技，基本上发动后就等于直接秒杀我方全体，所以战斗中一定要优先消灭掉其中一个头（冰头弱点为雷、雷头弱点为冰、火头弱点为冰），如果再配合附加的头封状态，战斗的难度会大大降低。

11. 胜利の搭

到达奖励：ラティーンセイル（每次移动距离+2）
任务奖励：护卫书・真

装备“盐渍け肉”、“フォアマスト”、“钢刃冲角”、“铁板装甲”从“第三据点”出发，按照左2、下5、左2、下1、左2、下3、左5、下1的顺序移动到达目的地。

相关任务	奖励
仏の御石の钵はいずこ	キリカゼの手甲
知と力	ネローナの铁槌
天边から海が见たくて	ザビィの海贼服

BOSS　大王ペンギン

特殊击破：5回合内获得胜利
特殊掉落：弹力に富む腹部

敌人通常情况下不会进行任何攻击，召唤出的小企鹅多半也是给它回复HP，偶尔才会攻击我方一次。当画面中出现“我慢”的提示后，接下来的三个回合内我方一定不能对其攻击，否则它会将所有受到的伤害一口气反击给我方，基本上就等于直接秒杀。另外为了避免影响我方的攻击节奏，战斗中一定要防御好诅咒状态或及时解除。

12. 大海磁轴3

装备“ラティーンセイル”从港口出发，按照上1、左2、下2、左4、下1、左1、上8、右1、上1、右2、下1的顺序到达目的地，开启“第四据点”的通行权。

13. 交易都市アイエイア

到达奖励：カロネート炮（可击沉所有海盗船）、14000エン
任务奖励：深渊宇宙理论原书

装备“盐渍け肉”、“ラティーンセイル”和“钢刃冲角”从“第四据点”出发，按照上1、右1、上2、右1、上1、右1、上7、左1、下1、左2、上1的顺序到达目的地。

相关任务	奖励
变わり果てた彼女へ	グラウコスのランス
星を见る者たちⅡ	カストルの天文书
石桥は叩いても渡るな	ペイルホースの猎铳

BOSS　スキュレー

特殊击破：被诅咒后反弹伤害死亡
特殊掉落：冰姬の光毛

敌人会频繁使用全体随机物理攻击和附加各种异常状态的技能，除了保证及时的回复和解除异常状态外，针对其雷属性弱点猛攻才能速战速决。第三个任务是所有任务中比较棘手的，因为后列的3名农夫NPC通常只会补血或防御，所以我方必须派出高等级的占星术士才能保证攻击输出，并期望NPC的加血能够来得及时。

14. 交易都市ウガリート

到达奖励：ゾウガメ（行动回合28）、16000エン
任务奖励：フォルトゥナの护书

装备“盐渍け肉”和“カロネード炮”从“第四据点”出发，先按照上1、右1的顺序击沉黑色海盗船，然后再按照右1、下2、左1、下8、左6到达目的地。

相关任务	奖励
迟れてきた冒险者	スクワイアの大盾
宝を求めて	デザートの金凯
海都の冒险者に告ぐ	スミトモの腕轮



BOSS　レヴィアタン

敌人的弱点为冰，比较麻烦的是全体攻击附加的异常状态，建议队伍中配置公主使用“预防の号令”来防御，而如果遇到其发动能力下降的特技，也能用“リニューライフ”及时打消。其濒死时会改用无耻的吸血攻击，建议在这之前让占星术士发动“エーテル压缩”配合强力冰属性攻击一次性结束战斗。

15. 空中树海

到达奖励：20000エン
任务奖励：生命赞歌の祝辞



装备“ゾウガメ”和“カロネード炮”从“第四据点”出发，按照左5、上3、右1、上2、左1、上9、右2、右1、下1、右1的顺序击沉黑色海盗船到达目的地。

相关任务	奖励
助太刀致すで御座る	キリカゼのクナイ
オデの恩返し	ボーグマンの兽面
姬と愉快な仲间たち	ヴィクトリアの宝剑

BOSS　エルダードラゴン

龙神的攻击非常变态，秒杀技“スーパーノヴァ”只有保持其在头封状态才能化解，不然很快我方就会陷入复活、回血的无限循环，所以像海盗、兽王等有封印攻击的职业一定要出战。战斗初期龙神会有规律的使用全体或一列攻击，算好回复的时机并不难应付，而当期 HP 低于一半时，它会主动使用回复技能解除自己的所有封印状态并回复 HP，之后的战斗能否抵挡住猛烈的属性攻击将会成为关键，速战速决才能避免前功尽弃。

三龙讨伐

“空中树海”的航海任务只有在玩家探索到第六阶层，且已经击败三龙并获得三个“ドラゴンハート”时才会出现。三龙之间没有固定的攻略顺序，玩家可以根据自己的喜好进行挑战，每成功挑战一次会使角色的等级上限提高 10，而它们的特殊击破条件都为使用和自己相同属性的攻击消灭。至于最后的龙神，还是建议大家先想办法将等级提升到足够高再挑战，否则几乎没有胜算。

BOSS　雷鸣と共に现る者

坐标：B4F E-4-3-1

使用“月之键”进入 E-4 区域的门会触发事件，接着前往海都的宿屋接下讨伐任务并获得“龙神乐の铃”，最后返回 F-1-5-2 的门选择使用道具遭遇雷龙。它和其他两只龙一样，每过 5 个回合就有很大几率会使用和其属性相同的吐息攻击，事先除了队伍中必须装备“イージスの护り II”的极限技外（建议给海盗装备，因为该职业有提升极限槽累积速度的被动技能），重骑士对应属性的全体防御技能或占星术士对应属性的先见术都能有效抑制我方受到的伤害。其他情况下雷龙会使用麻痹攻击或附带防御下降效果的随机攻击，队伍中最好有公主及时打消负面状态才能确立我方的优势。

BOSS　伟大なる赤龙

坐标：B11F 6-C-4-2

将 C-1-4-1、A-4-1-5、D-7-1-4 的石头拔出来就能让炎龙现身。它的攻击附带脚封效果，会在一定程度上影响我方的回避率，另外如果看到其增加攻击力一定要及时使用公主的技能打消，否则后续的多段攻击很容易让我方出现伤亡。

BOSS　冰岚の支配者

坐标：B18F 2-B-1-4

进入 A-2-1-5 的门触发事件，接着返回海都向宿屋老板打听女骑士的去向，最后返回 B18F 遭遇冰龙。它最烦人的就是会使用头封效果的全体攻击，因此战斗前最好准备一些解除封印状态的道具，不然像占星术士、公主等我方的主力基本上就无法发挥应有的作用。

其他船只装备

由于篇幅所限，以下只列出非主线流程中可获得的船只装备坐标，玩家可根据现有的装备自行寻找最佳的到达路线。坐标会以游戏中默认的 5×5 区域为基准，后方的数字依次为从左到右数起的列号以及从上到下数起的行号。



南海

装备名称	坐标
セドナの神像	D-1-5-4
大渔旗	B-2-1-2
南洋イルカの像	C-2-4-5
捕勇鱼炮	A-3-4-2
名人ネッドの大铦	E-3-5-3
ライムの木の实	F-3-2-2
投网	D-5-3-4
干しぶどう	C-7-3-4
ハムユイ	E-7-3-4

北海

装备名称	坐标
敷き网	C-3-4-5
ベーコン	A-5-1-1
大きな大渔旗	C-5-5-2
ハカラオ	C-6-3-5

全极限技收集

作为本作的新增要素，每种极限技的威力实际是根据参与角色的能力来决定的，而在发动此类技能之前，使用对应的属性或物理威力强化技能



也会在伤害数值上有直接的体现，大家不妨有效利用。最后要提醒大家的是，对于一些人数要求高的极限技，其实没有满足必须的人数也是可以发动的，但前提有两个：一是发动极限技的角色使用过“分身”技能，并保证分身数量与极限技所需的人数要求相同；二是先在队伍中按人数规定配置好极限技，然后再进入工会将其中一名参与的角色从队伍中移除，那么剩下的角色在战斗中也能发动不足人数要求的极限技。

技能名称	关键道具	人数	效果
决死の觉悟	觉悟の劝め	1	战斗中受到一次致命攻击必然 HP 剩余 1
武息	武息の修行书	1	自身的 HP 完全回复
幸运のハンマー	フォルトゥナの护书	1	敌单体坏属性攻击，如果是最后一击则必然掉落该敌人全部的素材
クロススラッシュ	十字斩の口传书	2	敌方单体斩属性攻击
突击阵形	战术书 · 攻之卷	2	5 回合内我方全体属性和物理攻击力上升
守护阵形	战术书 · 防之卷	2	5 回合内我方全体属性和物理防御力上升
必杀阵形	战术书 · 杀之卷	2	5 回合内我方全体的普通攻击必定为会心一击
风魔阵型	战术书 · 风之卷	2	5 回合内我方全体回避率上升
涡雷	万雷の禁书	2	敌方全体随机雷属性攻击
业火	炼狱の禁书	2	敌方全体随机火属性攻击
绝对零度	冰晶の禁书	2	敌方全体随机冰属性攻击
无明剑	三段突の口传书	3	敌方全体随机 3 次突属性攻击
介护阵型	战术书 · 介护之卷	3	5 回合内我方全体 HP 与异常状态的回复效果强化
イージスの护り	护卫书 I	3	使用回合内我方全体对物理攻击免疫
イージスの护り II	护卫书 II	3	使用回合内我方全体对属性攻击免疫
イモータル	生命赞歌の祝辞	3	我方全体所有状态完全回复
イージスの盾	护卫书 · 真	4	使用回合内我方全体对所有攻击免疫
ウロボロスの盾	永劫回归の思想书	4	使用回合内吸收全部攻击造成的伤害
サングレイザー	外典 · 创世の默示录	4	敌单体无属性攻击
クインテセンス	深渊宇宙理论原书	5	敌全体无属性攻击
スターバスター	铁拳星碎の法	5	敌单体坏属性攻击

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

最近为了在自己家里搞 VPN 下 LIVE 上的随选游戏搞了一个星期，参考了无数资料，问了无数人，都搞不定。到后来自己恼羞成怒了，再怎么说我也是一个资深玩家，还在杂志上做过 VPN 相关的介绍，如今连自己的电脑都搞不定，以后还有什么面目见人啊？在第 N 次检查设置的过程中，我突然发现我的路由器设定里居然有这么一项：“XBOX 支持：如果想设定 XBOX 支持，您必须设定此项目为激活”。我狂晕！4 年前买的路由器居然有这么个选项，实在太令我惊奇了，于是我把设定从默认的关闭改为激活，VPN 就搞定了。后来把这个发现告诉其他朋友，大家都纷纷表示没听说过这种事情。我这款老路由器的牌子是 D-Link DI-624+A，真是神奇啊！

近期两大优秀下载游戏测评

游戏 GAME

最近出现了两款 PS3/X360 的优秀下载游戏，虽然这两个游戏都是经典游戏的复刻，但是素质不低，而且成就/奖杯不难，因此非常值得推荐。在介绍这两款游戏以外，还有一个免费游戏推荐给大家。

《快打旋风 双重冲击》

FINAL FIGHT:DOUBLE IMPACT

本作实际上是两款经典游戏的合集，其一是经典得无以复加的《快打旋风》，另一个是《魔剑》(MAGIC SWORD)，两款游戏都是 Capcom 的经典名作。这次的复刻提供了多种画面表现形式，其中一种是模拟街机筐体的形式，看上去略有新意。两款游戏都支持即时存档功能，但读取之后会从每一大关从头开始。

因为是下载游戏，所以成就/奖杯不多，不过游戏预设了大量挑战，这些挑战的内容多种多样，总体来说难度不高，不过对于老玩家来说很有意思。虽然解开全部挑战总共只有一个成就/奖杯，但是每解开一个挑战，就可以获得对应的奖励，例如原画、同人图、视频等等，极具收藏价值。难怪游戏推出之后在欧美便大获好评。





不过在玩过本作之后，才发现 X360 手柄的确不适合玩街机游戏，玩《快打旋风》时连个摆拳都打不出来，结果硬生生接了 7 次关才通关，实在太让人无语了……

《冲破火网 巅峰》

AFTER BURNER CLIMAX



一听到这个名字，我还以为是 1987 年的那个游戏，后来才知道原来是 2006 年 10 月同名街机版的移植，结果被 ACE 飞行员好好嘲笑了一顿。本作曾被 ACE 飞行员极力推荐，因为前身是 3 年半前的游戏，因此画面并不过时，再加上这次移植时 SEGA 进行了强化，效果比某些光盘游戏还要出色！

制作本作的是 SEGA 原《VR 战士 5》家用机版的移植团队，游戏以背后视点来表现高速空战，极其刺激的速度感绝对能让你高呼过瘾。游戏中收录了 F-14D、F-15E、F/A-18E 这 3 架先进战机，总共有 21 个各具特色的关卡，并支持全球网络排名。当然由于前身是街机游戏，游戏中的关卡不会太长，但有反复挑战的价值所在。新增的巅峰系统允许玩家蓄满巅峰槽之后发动该模式，之后会出现全屏特效，游戏速度变为慢动作，锁定光圈变大，允许同时锁定大量敌人尽情扫射。



家用机版新增的 EX OPTION 功能，允许玩家开启无敌、自动锁定、威力上升、关闭特效、无限发动巅峰模式等作弊系统，而且打开作弊绝不影响成就/奖杯的获得！难怪制作人在他的博客上表示，任何人都可以拿齐本作全成就/奖杯！

免费醒目！《图腾球》

继《YARIS》等三款作品后，现在 LIVE 上又惊现一款免费游戏。请大家登陆港服搜寻《图腾球 (TOTEMBALL)》，希望大家看到这段文字时还是免费的……

《图腾球》的玩法略有不同，需要用到摄像头。游戏中你要用摄像头来控制主角，走过各种区域，目标是将遗失的音乐图带回终点。游戏的素质一般，毕竟是免费游戏，大家也就多多包涵吧！

可能大家会因为自己没摄像头而无视这个游戏，不过呢，未来你总得买 NATAL 吧？NATAL 就有摄像头了，所以……就算现在不下，先趁着免费买下来也是好的。



《未知海域 2》

下载 DOWNLOAD

去年引起轰动的《未知海域 2》已推出新的 DLC——围城 (SIEGE)，收录收录新模式、新对战地图、新角色造型与新奖杯等内容。

新模式就是追加下载包的名字——围城。在该模式中，2～3 名玩家通过联机合作来占领或保卫根据地，对抗一波波来袭的 AI 敌人。不喜欢对战的玩家不要错过。此外还收录了 2 张多人模式新地图，并有 6 种多人模式用的新造型。围城还追加了十铜一银共 11 个新奖杯。



《北斗无双》

《北斗无双》在连续放出 4 弹原作服装下载包后，又追加了新角色和两个新关卡。

新角色就是人见人爱的红心哈特。虽然他的动作和大量胖子敌将是一样的，不过能由玩家来使用还是头一次。听说该角色在日本人气很高，不得不为日本人的品味寒一个。按照游戏发售前的情报，另一个新增角色应该是 ZEED，真是为南斗五车星等人感到不值啊。

新增的两个新关卡都出现于挑战模式中。



不刷机玩 X360 的理由

近几年国内玩家总有一种说法：玩正版买PS3，玩盗版买X360。应该说，这句话是有一定道理的。因为如今跨平台游戏是主流，第三方大作一般都是PS3版和X360版同时发售。国内大部分X360玩家都刷机，这点我们无法否认。由于X360存在BAN机的问题，加上联机对战又需要付费成为金会员，所以对于大部分人来说要想上网联机就得再买一台机。相比之下，与其再买X360，当然不如买PS3，毕竟PS3上也有很多独占大作，而且联网对战免费。

不过随着形势的变化，这种想法如今已经过时了。事实上，不刷机玩X360，挺起胸走正版之路，一样是一条康庄大道，而且绝对不比PS3差！各位主机饭们先别急着喷，且听我娓娓道来。不过首先声明一点，本文绝非鼓吹买X360胜过PS3，还望主机饭们明鉴。

1. 三红已治。三红无疑是X360玩家的痛，不过随着双65纳米机型的普及，加上电源、主板工艺的改进，如今的X360三红几率已经大幅减少。据我们对编辑部所在城市的电玩店的调查，双65纳米机型的三红案例几乎没有。虽然不敢说已完全杜绝三红现象，但几率已经相当小了。

2. 光头耐用。从PS时代开始，光头损坏就一直是光盘游戏机最常见的病症。如今的X360几乎所有的游戏都支持安装到硬盘，而且是完全安装。虽然在运行游戏时仍需放入游戏光盘，但基本上不用再读盘。如此一来光头的磨损情况自然大幅好转，用上好几年都不用担心光头。而且安装硬盘后会带来更流畅的读盘，拜此所赐，跨平台游戏中X360版的读盘速度一般都要好于PS3版。

3. 游戏表现。跨平台游戏的表现一直是各位FANS关心的问题，早期X360版的优势很大，随着PS3的后来居上，两者之间的差距已不明显。但依然会出现一些差异较大的游戏，例如去年的《猎天使魔女》，今年的《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》，X360版的优势非常之明显。而相比之下PS3版占明显优势的主要是光荣的游戏。

4. 网络质量。X360玩家联机上网需要交费成为金会员，这点的确不如PS3方便。但也正因为这个原因，Xbox LIVE的质量要比PSN好。其实除了付费的差距之外，微软和索尼在互联网上的地位也是不可同日而语的。金会员一年大概需要300元人民币左右的费用，不过每台X360上都有3个名额，可以各提供1个月金会员试用资格，等于是3个月机会，足够玩家体验LIVE的优势了。

5. 下载优势。因为X360目前在全球市场领先于PS3，再加上微软财大气粗，因此在下载服务上也是X360要更占优势。远的不说，最近就有《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》、《使命召唤 现代战争2》地图包、《争分夺秒》试玩版、《丧尸围城2》序章等一大堆X360独占或限时独占的内容。

6. 独占游戏。PS3和X360都有独占游戏，这一点可能算不上什么必须理由，但是每一个独占游戏都有可能是一个买机理由，每一个独占游戏都有自己的无法取代的魅力。像这期的《分裂细胞 断罪》就是一个X360独占游戏，马上还有《心灵杀手》，年内还有NATAL，明年年初有《战争机器3》，独占游戏魅力没法挡。



▲4月28日在日本发售的新套装，29800日元，送《猎天使魔女》+《极限竞速3》，看来这两款游戏马上就要变白菜价了。

关于黑卡

说到这里，不能不提黑卡。PS3能合购，X360有黑卡，老实说这两个都不是什么光彩事，但在国内的确是客观存在的，我们即使像鸵鸟钻沙堆一样故意无视，也不会带来什么效果。黑卡与信用卡诈骗有关，本质上属于犯罪行为，由于X360对下载权限的定义，利用黑卡账户可以用极低的价格在LIVE上消费，而且没有被BAN机的风险，如此算下来玩家的花费比PS3的合购还要便宜。特别是现在X360还增加了下载完整版X360游戏的服务，利用VPN+黑卡大约只需要二三十元即可下到完整正版，这个价格可比买最便宜的二手游戏还要便宜。当然这么搞法对游戏厂商是非常不利的，因此还是奉劝各位PS3玩家和X360玩家以正确的途径进行消费。

下面附送两个给X360玩家的实用秘技。

双机分享下载内容

PS3的合购大家应该已经领教过了，这是利用了PS3的下载内容可以授权给5台机器使用的原理。其实X360也可以分享下载，不过只限两台机器。

X360的下载内容除了认账号之外，对于当时下载所用到的设备（包括硬盘和机器）也会记录在案。假设玩家以账号甲在A机的硬盘下载了某内容，那么从此以后A机上所有的账号都可以在任何时候使用该内容。不过如果把硬盘拿到B机上，这个内容将不能使用，即使以账号甲来运行也是不行的，因为授权设备已经变更了。此时就需要用账号甲连到Xbox LIVE上取得授权，这样就可以运行了，只是以后每次开机都得重新联LIVE。

利用这一点，就可以同时在AB两台机上使用同一下载内容了，只是B机需要以账户甲登入LIVE。可能大家会问，万一我的主账号不是甲，那光是甲能玩也没用啊？这个时候就要用到双手柄大法了，那就是先用1P手柄登入甲并联上LIVE取得授权，之后再用2P手柄登入自己想用的账号即可。这样就实现了双机分享下载内容了。

此外利用微软提供的授权转移工具，还可以实现N人分享，只是这个授权一年才能用一次。所以每过一年，分享的用户只会多一个人而已……

活用你的LIVE第一次

文 LIVE小天使

应该说微软BAN机的效率还是蛮高的，搞得大家为之色变，从此对LIVE上的东西不作二想。其实呢，每台机买回来的时候都有一次尽情上LIVE的宝贵机会，只是很多人不知道，导致白白被浪费掉了。

很多人买新机后都是立刻刷机，这样做就丧失了一次在LIVE上SHOPPING的宝贵机会。正确做法应该是先不改机，拿回来，上LIVE。因为你没改机，自然不会被BAN，这时你可以尽情享受LIVE的乐趣。同时呢，你应该找张纸，或者在电脑上开个文本，把你感兴趣的内容统统记下来。比如《梦幻俱乐部》的新衣服啊，《吉他英雄》某首你最爱的歌啊，某个你很感兴趣的XBLA游戏啊等等，还有一大堆DLC，比如《生化危机5》的追加章节和新佣兵模式等等。看完之后呢，就算一下价格，然后去买相应的点卡，统统下回来。

OK，现在出现分歧：A.入正版从此走康庄大道。B.刷机。相信大部分人还是先B，OK，去刷吧，注意把你买了DLC的游戏准备好。刷完之后把对应DLC的游戏放进去——OK，你已经玩到五元党人梦寐以求的DLC了！不过有些游戏放进去是不会识别到DLC的，这是因为你要在联网情况下运行游戏，让游戏更新后才对应DLC，一般来说增加成就的DLC都是这样。不过没关系！因为你这台机器此前一直以清白之身出现在LIVE，几分钟时间肯定不会被BAN！放心地把游戏放进去更新吧！全部更新完毕之后，怕死的就永别LIVE吧！不过你下载回来的东西将永远有效，除非机器坏掉。

可能有人会问：照你这么说，我买新机后就算刷机，联LIVE下载不是也没关系么？这个未必，因为很多DLC容量很大，不是几分钟就能下完的。在LIVE上停留的时间越长，自然也就越不安全。

还有一种情况：已刷机，也玩过无数盗版，但从未上过LIVE，这种情况能不能试一下？我认为比较危险，毕竟你的机器上有这么多痕迹了，微软有可能数罪并罚，立即BAN掉。当然这只是我的猜测，但建议大家别试。当然在目前能用春耕解BAN硬盘的情况下，如果你对成就没追求，对账户没感情，那就大胆地试吧！



◀冷笑话：大家一定不要玩最近推出的这个游戏，因为玩的人必被BAN！因为这个游戏的名字是《绊地狱》。

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

实用技术 游戏进行时

本期主持：脆薯条

《伊苏》的经典移植让我对 Falcom 的好感度又上了一个台阶。另外，《英雄传说　零的轨迹》公布，我想已经不用多说什么了……对于这款游戏，大家已经期待了很久了。

高清版的《英雄不再》虽说是 Wii 版的移植，不过高清的画面看上去就是舒服，有爱的玩家不妨重新体验一番。而新玩家自然就可以直接体验高清版的魅力了，虽说游戏的素质是不错，但销售成绩实在是不理想，对 MMV 的遭遇也只能表示同情啊。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

尤迪的工作室 被囚禁的守护者

采集、冒险、调和，“《工作室》系列”又一次在 PSP 上重生

原名 ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～

机种 PSP　类型 角色扮演

本作是 PS2 版的移植版，并追加新要素。对于老玩家来说，掌机随处可玩的优势加上新要素的加入，还是值得好好回味下的。

sopiking
levelup.cn

游戏中的新增要素（需通关一次）

新同伴迷之少女

通关之后，剧情中会出现迷之少女，ファクトア神殿里会遇到她，是一个因为主角身边有其他同伴而害怕不敢上来搭话的很内向的少女。要将她收为同伴请参看通关后。

管理世界时间流动的如梦幻般的少女。矮个子，看起来像 10 岁前后。因为失忆，除了自己是“刻之精灵”以外的事情都不知道。为了找回自己的记忆而为精灵们工作。

迷之少女的资料

名字	スフィア（CV：花泽香菜）
年龄	不详
出生年月	不详
星座	不详
身高	140cm
体重	23kg
喜欢的东西	甜食，草莓果酱
讨厌的东西	辣的，苦的东西
梦想	在精灵界开蛋糕店

技能一览

取得等级	技能名	消耗MP/LP	效果
—	いたいのとんでけ	MP 30	ユーディー的 HP 中等程度回复
—	こわくないこわくない	MP 20	ユーディー的 MP 中等程度回复

新参考书

新道具“スフィア的日记薄”的入手方法和迷之少女一样，在ファクトア神殿里面。入手后会自动追加“精灵の息吹”、“精灵の香茶”、“精灵の丸药”这 3 个菜单。



游戏中的各种小心得

井户水的品质鉴定

各个街道能采得的户井水品质如下（品质从高到低）。

品质	地点
美味しい水	リサ
きれいな水	アルテノルト
普通の水	ヴェルン
マズイ水	ブロスターク
ドロ水	メッテルブルグ

关于石碑板

城里出现的石碑板，有矛和盾两个种类。使用矛的石碑板 20 次之后，会得到一件带有从属效果的武器，而使用盾的石碑 20 次后则是得到一件防具。

关于流言

各个街道中听到的流言是会对游戏产生影响的，也就是一种分支剧情。在各个设施里，与主任或者店员说话，会有一定几率出现流言的选项。选择的话会从个设施固定的流言中随机抽出一个。流言会直接影响道具出现率、商店的打折率、城里出现石碑板的几率等多种要素。

利用流言使经验翻倍

在ヴェルン的食料店会出现的流言：“战に身をおく皆よ！今ならそなた达が得るものは多い！いそしんで战うがよい！”（出现几率 30%）

一旦这个留言出现后，战斗经验就变成 2 倍了，此时就赶紧升级去吧。



王国祭

来到メッテルブルグ之后，在ボッカム山喷火后，从最初的“龙之刻”到“键之刻”，王国祭会开幕（位置在メッテルブルグ中央广场）。王国祭有三个项目的小游戏，一次可以参加两个项目。



小游戏如下

キノコ狩り竞争（采蘑菇竞技）

びっくりアイテム展览会（惊喜物展览会）

天览武术大会（天览武术大会）

伊苏 法尔加纳的誓言

成名之作的诚意移植

原名 イース フェルガナの誓い
机种 PSP 类型 动作角色扮演

自从“《伊苏》系列”连续不断地走上 PSP 平台后，这款成名之作当然被移植到了 PSP 上。相信这款以 2D 背景 +3D 人物的作品在当时引起了不小轰动，经历过《伊苏 7》的玩家不妨追溯一下历史，来怀念一下系列中的这个前辈。

Lezardsnake
levelup.cn

PSP版中的系统介绍

活用连携系统

可以说连携系统是本作中的核心之一，活用连携能让 BOSS 战的难度大大降低，同时连携时还能带来一些正面效果，例如装备地灵的腕轮连携时可以使角色无敌一小段时间。同样，游戏中的一些解谜也需要用到连携。

三种连携的效果	
焰灵的腕轮	释放火球攻击远处的敌人，解谜时可以开启远处的机关。
风灵的腕轮	大范围的旋风斩，配合跳跃可以变化成旋风跳，比起普通跳跃更远。
地灵的腕轮	发出强力的冲击波，并且可以破坏一些障碍物，冲撞时角色会有短暂的无敌时间。

连击要点

攻击敌人时可以形成连击，注意不是连携。连击数越高，形成的正面效果就越多，例如打倒敌人后可以获得经验值加成、提升道具的掉落几率等等。当连击数达到一定数量时，击倒敌人还能获得“秘药”，“秘药”可以提升攻击力和防御力，还有一种是可以回复 MP，功效还是有点像“《传说》系列”里的料理，关键时刻还是能有很大的帮助。

爆发模式

角色头像左边有一条勇气槽，战斗时勇气槽会自动增加，连击时也可以增加勇气槽。另外，在自身 HP 快见底时，勇气槽能够大大加快。当勇气槽蓄满时按△键就可以进入爆发模式，此时人物的攻击速度和攻击次数会有明显的提高，而且可以进行最大 10 连击，并且受到敌人攻击时伤害减半。如果自身的 HP 过低，那么推荐先回复一下，盲目进攻不是个好决策。

PSP版新增要素

全程语音

本次 PSP 版在所有的事件对话中都有语音，可以看出厂商的诚意了吧？另外值得一提的是，游戏还有三种模式的 BGM 可以供玩家自由选择，想必在闯迷宫时换一种音乐放松一下也是个不错的选择。

博物馆与日志

这次在游戏中收集到的 CG 终于可以随时随地欣赏了，只要打开菜单中的“MUSEUM”选项即可，算是 PSP 版的一个福利吧。另外一个日志是给新手玩家提供的，当你卡在游戏中的一个地点，然后不知道该如何触发接下来的事件，那么不妨打开日志查看一下，会得到明显的提示。

爆发强化

在勇气槽处于最大值时可以发动强化后的爆发模式，发动后可以立刻弹开周围的敌人。而且该模式下的攻击速度和攻击力都要比普通的爆发模式强上好几个档次，依靠连击数还能慢慢回复 HP，如何活用关系到逆转整个局势。

记录继承

可以继承还是非常厚道的，这样也方便玩家直接挑战 2 周目的高难度。玩家使用通关后获得的点数来决定游戏开始时继承的东西，非常类似《传说》中的 G 值。

英雄不再 英雄们的乐园

英雄们的回归

原名 NO MORE HEROS 英雄たちの楽園
机种 多机种 类型 动作

本作是 Wii 版的高清移植作，保留了完整内容，画面效果更佳。游戏十分有个性，各种设定都很恶搞，比如存档要进厕所等等。作为一款动作游戏来说，手感还是不错的，就是每个杂兵都要使用 QTE 杀死比较影响游戏流畅度，玩到后面会比较疲劳。

sopiking
levelup.cn

游戏的进行

在游戏中，玩家扮演的是一个杀手，在某个女性的帮助下开始打杀手排行榜的排位任务。你的目标就是杀死排在你前面的杀手取代他的位置。而进行排位任务是需要钱的，玩家需要在城市里接下其他各种任务来挣钱。钱挣够了把它存入银行再回到家里就能触发剧情进行排位任务了。当然钱还能用来买衣服和强化自己的武器，游戏还有很多收集要素等。

城市中的生活

职业不安定所

在这里可以接到アルバイト（打工）任务，类似于迷你游戏的任务。虽然收入较少，不过容易拿到高评价。完成一个后可以得到介绍信，拿着介绍信就能去 K－エンターテインメント接杀人任务了。

K－エンターテインメント

接受杀人任务的地方，接任务必须要有介绍信，不同的介绍信开启不同的杀人任务。杀人任务是实战任务，和普通关卡差不多。每一关的有不同的目标，还可能有一些限制，比如无法使用刀砍。赚钱的话建议多做这种任务。

フリーファイト（自由战斗）

没有接受任何任务的时候，在街上能看到带有 M 字母的地方，那就是フリーファイトミッション（自由战斗任务）。走过去按 A 就能开始，任务要求是在不受伤的情况下杀死所有敌人的挑战关卡。任务中主角挨打就任务失败，高手向。

各种商店

城市里有エリア 51（服装店）、ビーフ・ヘッド（DVD 影像店）和ナオミ研究所（Naomi 研究所）三种商店。玩家可以购买到服装装扮自己；购买 DVD 在家看完习得プロレス技；购买零件强化光束刀。商店里发售的物品会随着剧情推进而增加。这几个设施需要排名达到 9 位才会开启。

サンダー龙兴业事务所（雷电龙兴业事务所）

类似健身房的地方，在地图上有一个“龙”字表示的地方。在里面可以花钱进行健身锻炼的小游戏，成功后会得到体力上升，臂力上升等效果。健身费用不多，所以推荐多去去。这里同样也是排名达到 9 位后开启。

ロビィコフ・ボール（罗兵科夫酒吧）

排名达到 8 位后开启，位置在サンダー龙兴业事务所后的巷子里。进去后有位罗兵科夫大叔可以教你一些技能，不过需要给他 7 个ロビィコフ・ボール（罗兵科夫球）。罗兵科夫球可以再地图上各处找到。第一次进去之后，有罗兵科夫球的地点在地图上会有橙色点提示。

战斗技巧介绍

杂兵战

杂兵战难度不大，不过每一个杂兵都要用 QTE 杀死。所以一旦被大量杂兵围住还是很不好受的，特别是带远程攻击的杂兵，经常在连击中冷不防的来一下打断玩家的进攻。战斗的重点还是尽快减少杂兵的数量为主，优先杀死远程攻击的杂兵为上。快速杀死杂兵的方法就是快速触发 QTE，然后一击必杀之。

触发必杀 QTE 的方法有几种，第一种是把杂兵打到空血，自动触发 QTE，游戏中最基本的方式。但是游戏往后杂兵的 HP 会越来越多，打到空血很费时间，颇不推荐。最好的方式就是让杂兵晕眩或者倒地。前者可以上前按 RT 键直接发动投技，但是投技的出现是随机的，不一定是必杀投技。不过投技过后杂兵一定是倒地的，这时再追加一次 RT+X 的必杀追击即可杀死杂兵。后者如上所述，靠近后 RT+X 终结即可。在砍击连段中使用拳脚攻击就会使杂兵晕眩，部分强化杂兵则需要打多下才行。另外对防御中的敌人使用拳脚攻击即可立即破防且令敌人晕眩，不管是杂病还是 BOSS 都是最管用的招式。

BOSS 战

BOSS 战以防守、回避为主。每个 BOSS 都有固定的套路，只要抓住他出招后的硬直猛攻即可。BOSS 在 HP 下降到一定的时候会有新的招数使出来，注意回避。连续攻击可让 BOSS 出现晕眩或者防御的动作，这时应该立刻停止攻击，上去使用投技或者破防再使用投技。这个时机比较短，大家要好好把握。

回家小技巧

做任务出远门的话，回家会比较耗时间，这时候如果附近有海或者河流的话可以直接开进去，这样就会强制回家了，很快捷不是？

实用技术 游戏进行时



尼尔 完全形态	Square Enix	动作角色扮演
X360 ニーア ゲシュタルト		日版
2010年4月22日	1人	7800日元
无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

文 LezardSnake 编 脆薯条 美编 会飞的鱼

尼尔 完全形态》由制作过PS2时期的名作《龙背上的骑兵》的小组CAVIA操刀，所以游戏的素质还是有保障的。想必各位读者也是刚入手游戏吧，如果还没有熟悉游戏世界中的丰富内容，那就抓紧时间好好体验一番吧。

剧情简介 STORY

在人类走向灭亡的黄昏时代，一个男人有了一个女儿。他很爱这个女儿，虽然贫穷，但是只要两人在一起这日子就能过下去，他是这么想的。但是女孩却得了名为“黑文病”的不治之症而倒下了……

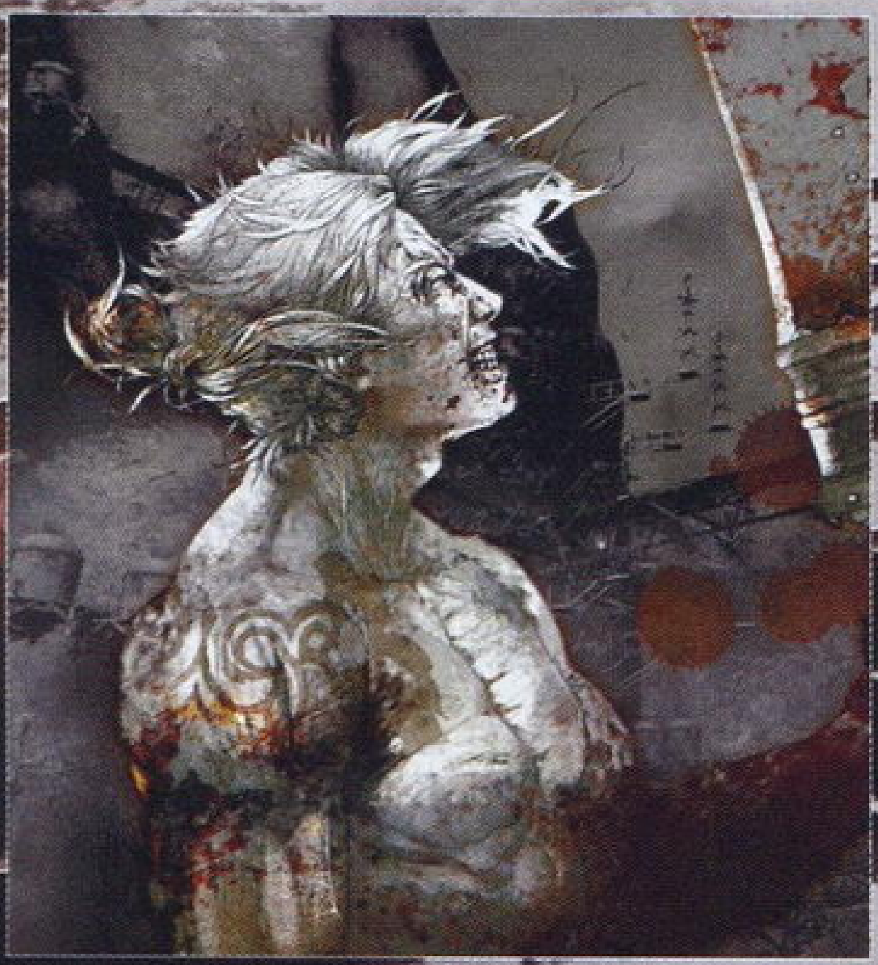
他决定，无论做什么事情也要救自己的女儿，无论有什么艰难的试炼在等着他，也要将女儿的笑脸找回。

在徘徊着漆黑怪物的世界里，男人艰苦而漫长的战斗开始了……

系统介绍 SYSTEM

操作说明

左摇杆	方向
右摇杆	视角
十字键	菜单快简键
LT	防御
RT	回避（空中可用）
LB	魔法1（按住可蓄力）
RB	魔法2（按住可蓄力）
A	跳跃（可以二段跳）
B	调查／对话／取消
X	普通攻击（按住可蓄力）／确定
Y	特殊攻击
SELECT	地图
START	开启菜单



一些操作技巧

1.LT+X 可以使用下刺攻击。

2.被吹飞后按 LT 可以受身。

3.敌人攻击瞬间按 LT 防御可以弹开敌人的攻击。如果在发光的一瞬间攻击的话会使出反击技。

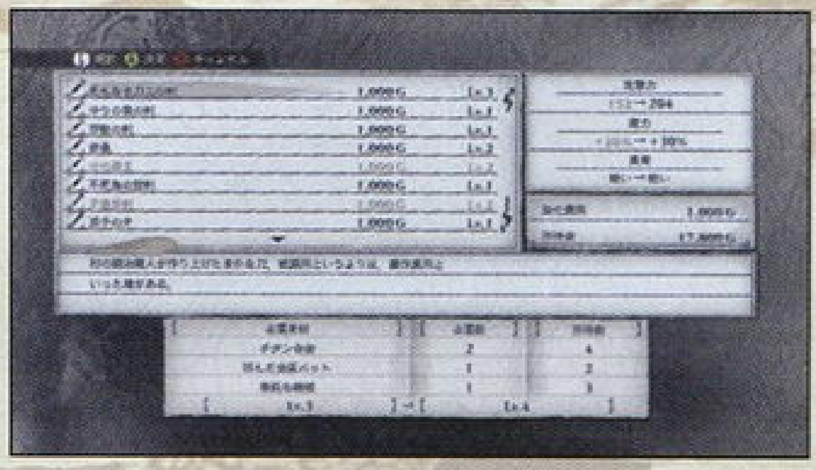
4.面对墙壁跳跃是推摇杆 +RT 键可以登墙反跳。

5.回避时使用攻击，攻击方式会和站立时攻击不一样可以用做连续技的起始。



武器篇

游戏中有三个类型的武器供玩家选择，分别是单手剑、双手剑和枪。不同类型武器的重量、攻击方式等都均不相同：单手剑注重速度而且威力一般，双手剑



注重威力但是速度上就要慢得多而枪则注重范围可以使用突刺和跳跃斩之类的特殊技。

游戏中可以对武器进行强化从而提高武器的性能。强化武器需要两个必要条件——素材和金钱。除了流程中不断消灭敌人赚取素材和金钱以外，完成支线任务、钓鱼和栽培植物还可以得到更多的金钱和更好的素材。武器等级上升以后外形也会发生变化。惟一要注意的一点是改造武器会使武器的重量上升而影响速度。

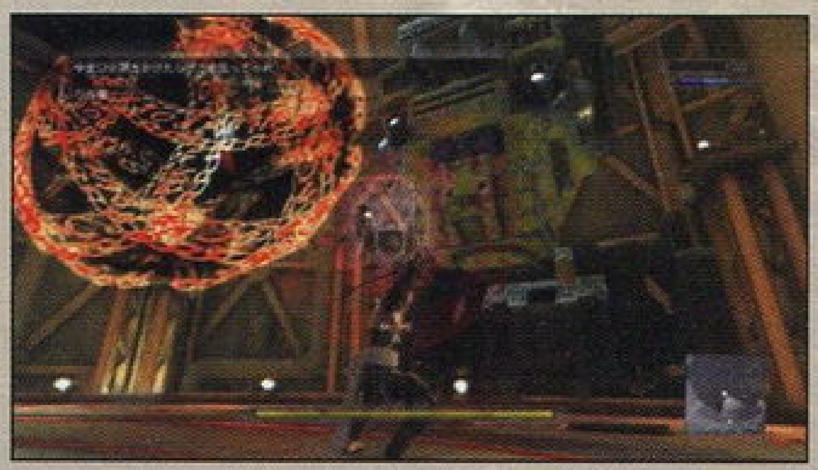
魔法篇

只要有白色之书在身边 尼尔就能够使用魔法。利用黑之血的力量形成的枪型等魔法威力巨大。随着等级的提升可以习得种类不同的魔法。在蓄力后释放魔法、魔法的威力会倍增。魔法主要用于远距离攻击敌人，其中黑之枪是能从头用到尾的强力魔法。



WORDEDIT（符文编辑）

打倒敌人以后可以随机得到一种叫做WORD的东西，笔者在这里把它称之为“符文”。“符文”类似于强化配件，可以装备在武器、魔法或者体术上从而附加各种效果、比如攻击力上升、获得经验值上升，道具取得率上升等等，是游戏中很重要的强化手段之一，合理搭配可以大大提升自身的实力。



地图移动

游戏的世界十分广阔，所以我们在冒险的时候光靠双脚肯定是不行的，游戏中不但可以使用港口的船来往于各地，达成一定条件以后还可以使用坐骑野猪（真是奇特的坐骑呢）。只要玩家身处野外就可以随时呼叫野猪，野猪的速度很快甚至还能攻击敌人，是玩家冒险中不可或缺的忠实伙伴。



钓鱼和栽培

游戏进行一段时间后会得到钓鱼装备，这样就可以在河边有钓鱼提示的地方钓鱼了，抛下鱼竿后看鱼竿的反应，当鱼竿动作很大的时候按A就会和鱼开始较劲，用左摇杆控制与鱼游动相反的方向就能减少鱼的HP，HP到0就钓到了。鱼可以卖钱，如果是贵重的稀有种的话更是可以卖个好价钱；在尼尔的家可以进行栽培，栽培取得的各种农作物也可以换取的大量的金钱。各位玩家在激烈冒险的同时也别忘了钓钓鱼、种种地放松一下心情哦。

BOSS战

尼尔的冒险中除了普通的魔物之外还会遇到巨型怪兽，这些BOSS级怪兽身形巨大，非常难缠。巨型怪会随着受到伤害的增加而改变自己的攻击方式，还可以召唤普通魔物帮忙，对付BOSS一定要活用物理近身攻击和魔法远程攻击。当BOSS的HP一定以下后会出现一个钟表形状的槽，



这个槽分为两部分——时间槽和攻击槽。指针状时间槽会缓慢转动，转动一周后结束，而攻击槽只有玩家不断攻击使BOSS受到伤害才能减少。



打光全部攻击槽后就可以消灭BOSS了。如果玩家不能在时间槽转动一周的时间内打完BOSS的攻击槽，残余量会补充到BOSS的HP上。所以必须在时间槽结束之内全力攻击减少攻击槽。

简易流程指南 WALKTHROUGH

游戏主线流程的剧情地点都用红叉在地图上标出了，所以本流程攻略不再对有红叉标注的地点特意说明。

1. 一开始玩家要取一个名字，这里笔者建议取一个简短易记的名字因为后面有一处解密要用到自己的名字，如果忘了就会比较囧了。一开始训练基本操作（杂兵的HP可以再OPTION里选择打开或关闭显示），剧情后会习得魔法，由于这时候魔法槽是无限的，所以尽情使用吧。BOSS出现的时候应该已经学会枪型魔法了，蓄力几下就可以搞定BOSS。这个BOSS的意义就是让大家熟悉一下时间槽和攻击槽。BOSS出现攻击槽以后枪型魔法蓄满攻击即可。

2. 正式进入游戏，地图上的蓝色小点为记录点、红色叉是目标地点、地图中闪光的地方调查可以获得道具。剧情后获得北平原地图和1000G，和一楼小女孩对话后前往北平原。在平原上杀三只羊剥取三块羊肉后返回，注意羊也是能攻击人的。把羊肉交给商人的同时可以使用商店了顺便把地图都买了吧。

3. 发现女儿不见后前往东门的石之神殿。神殿内楼梯上的一个木箱中有地图，二楼取得青铜钥匙可以打开上楼的门。到神殿中央破坏中间的封印球后可获得白之书，菜单功能更改并且LT、RT、LB、RB四个键的功能可以自定义了。BOSS的招式比较简单而且全都能防御，动作很慢，玩家可以从容的使用防御反击。

4. 从家里出来后与喷水池坐着的NPC对话即可出现目标地点。从村长家返回路上会遇到女主角（至于性别么大家看剧情吧，我姑且称之为女主角……）并且要战斗，前半部分边防边打即可后半部分女主角会使用魔法且不能防御，所以拉开距离用魔法枪打吧。战斗打到一半BOSS出现，这时候和女主角联手对付BOSS，BOSS招式比较好躲，大范围气波只要跳起来就躲过去，BOSS在山下的时候就近身攻击，上山以后就用魔法攻击，途中BOSS两只脚会逐个出现攻击槽，用魔法枪蓄力就可以破坏掉了。

5. 一路发展剧情到海岸之街，在城里瞎转一会后白之书会给任务提示，同意后就会继续出现红叉了。这里玩家可以顺路做几个支线任务，完成野猪任务以后就可以骑野猪了。爬上北平原的大桥过去在山东里一对兄妹那里获得矿山的地图继续向红叉前进。进矿山打些怪刷点材料以后回到兄妹处就可以进行武器改造了，不过这时候材料不是很足，同时矿山里的电梯也能使用了。到矿上做深处遇到BOSS。



这场BOSS战很有纵版射击游戏的感觉，先用魔法毁掉两只手以后BOSS露出本体，回避第一轮的飞弹攻击以后捡起地上的炸弹，在BOSS张开嘴喷射光束的时候扔进去就能伤害到BOSS了，反复几次即可消灭BOSS。

6. 见到女主角后往村子里走，剧情后遇到BOSS战，BOSS攻击和上一次遇到时相同只是会多切换几次区域而已，是要注意每次把脚部打出攻击槽以后一定要用枪魔法蓄满打破，不然BOSS会补血很多，最后一击在头部，蓄满枪魔法攻击可一击击破攻击槽。

7. 沙漠中的狼群很难缠，进入假面之城后先去调查王馆的门，然后在入口处碰到一个摔倒的小孩，跟着小孩一路触发剧情即可，记着在道具店买地图。进入沙之神殿后要在每个房间内解谜，限制规则各不相同，但是目的都是在不被光球击中的前提下打碎房间中彩色的方块。第一个房间是不许跳跃；第二个房间是不允许停滞不动；第三个房间是只能走路且不能使用魔法；第四个房间直接跳到方块上沿着右边发光球的方块一直跳就能过去破坏彩色方块了；第五个房间沿着左边一路跑过去即可；第六个房间不许使用普通攻击；第七个房间不能使用回避，有一个小BOSS，不能使用回避所以不要贪刀。

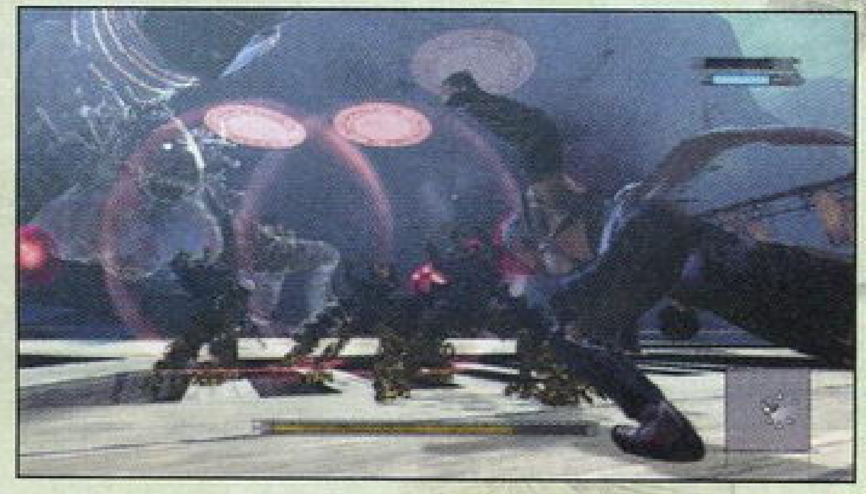


最后的BOSS虽然不算难但是很麻烦，需要一个一个的消灭红色方块，第一形态消灭后还有第二形态，女主角会来帮忙但是基本还是靠自己，打破在右手8个红色方块后在一个一个打身体的方块，小心回避用魔法一个一个灭吧。



8. 进入洋馆后跟着执事进屋，绕一圈回来以后发现女主角不见了，进入惟一能通行的门内拿上月之键回来开门，一路上虽然得找各种钥匙但是都是单一路程并没有分支，在最里面的屋子会遇到一个小男孩并能拿到地图，小男孩的石化很厉害对付杂兵会很轻松，在石化攻击的辅助下书BOSS也不难缠，全力攻击即可。这一部分明显是对《生化危机》致敬啊，连跑步姿势都做得这么像。

9. 几段剧情后赶往商业街杀敌，随后会迎来BOSS，BOSS本身除了攻击力高一些以外没什么威胁，但是周围无限出现的杂兵却很烦人，第一形态在BOSS用爪子砸地的时候二段跳躲过并攻击，MP槽不要浪费，等出现攻击槽后马上用枪魔法蓄力打碎攻击槽，不然攻击槽出现的时候没有魔法就只能眼看着BOSS补血了。第二形态从商业街旁边的楼梯上桥还是打爪子，最后来到城门口的空地处打碎一个攻击槽后女主角回来帮忙。女主角出现后BOSS会往图书馆移动，这时候全力攻击的同时一定要小心BOSS每次跺脚时候的冲击波，最后的攻击槽在头部预留两根魔法枪的MP吧。进入图书馆灭掉一个小BOSS后剧情主角全部魔法消失，这时候开始与黑之书战斗，每破坏一次攻击槽即可拿回一个魔法。剧情后女主角被石化封印。



10. 游戏剧情过渡到5年以后，一开始尼尔就可以使用双手剑和长枪了。到洋馆寻找地下入口，地下入口再洋馆正中央的原型广场处。进入地下后一路找钥匙前进，要是都在地上发光处，多转转视角就能看见了，狭窄的地方多用枪的特殊攻击，效果很不错。最后的BOSS物理攻击无效只能用魔法，击破浅红色球可以回MP所以不用担心魔法槽不够。剧情后回到图书馆打触手怪，每打掉一只触手就能回满魔法，所以一直用魔法枪扎吧，战后女主角解除石化。

11. 剧情过后可以乘船了，建议做几个支线任务赚些钱买一把攻击力400以上的武器。乘船来到石之神殿向魔王处进发。迷宫内的构造和路途和上次来的时候一样，只是小屋子里变成了推箱子游戏，不过这里尼尔是可以跳的所以推起来很简单。最深处依然是铁桶BOSS，不过这回只有一个所以没难度，打倒它以后会和暴走的女主角进行一场战斗，女主角在墙上放红球的时候找间隙用枪魔法扎下来，落地以后近身攻击，女主角没什么值得特别小心的招数。

12. 剧情后目的地二选一，笔者这里先选第一个去矿山。下B2层打到机器人拿上材料就可以返回了。紧接着去神话之森林，森林中的大树会讲三个故事给玩家然后问玩家问题，这里不懂日语的玩家恐怕就麻烦些了。这里笔者说下三个问题的答案，第一个是抛弃男孩的女孩眼睛的颜色，这个问题答案不固定需要一定运气蒙；第二个是女战士杀敌的人数，故事中会给出明确的答案留意看一下；最后一个问题选哪个都可以，都是尼尔女儿的名字。



13. 到崖之村和村长对话后去上方有白点的全盘处和卫兵对话触发杂兵战，小BOSS虽然攻击力挺高但是动作奇慢没任何威胁，大BOSS会召唤杂兵，杂兵会防御所以武器上装上破防攻击上升的符文吧，只有攻击BOSS重心的白色核心才能对其造成伤害，HP一半以后BOSS会发光束，艾米尔会用魔法和其对抗，这段时间内玩家要迅速赶到去村长家的那座最高的桥上用魔法攻击BOSS背后的核心，最后来到入口处继续打BOSS核心，BOSS不但会召唤杂兵还多了一招光束炮，光速炮攻击力很高注意回避，BOSS靠近放光球的时候是最好的攻击时机，武器攻击力够高的话拼血也赢了。

14. 出门后选择回家看信，然后前往矿山。进入矿山B2层最深处从环形楼梯上去有个记录点，旁边的洞跳下去就是BOSS战，BOSS就是一个血厚点的机器人而已，相信玩家对它已经很熟悉了，第二形态加了一招飞到空中往下掉天花板，没什么威胁。

15. 在沙漠之城与黑狼的BOSS战前可以在这里的武器店买一把高攻击力的长枪，黑狼速度奇快所以不要指望连击了，单发大威力招式才是王道，而长枪的特殊技正好对口。

16. 乘船前往石之神殿里道，去之前做好充足的准备吧，这条路各位读者应该已经相当熟悉了，一路来到神殿封印处进入，进入后就不能返回了。进入后是一个无限循环空间，门旁的箱子里有一把双手剑不要错过了，与台子上的白鸽子多话回答几个问题：第一个选黑文病、第二个选身与魂、第三个选傀儡，然后就可以继续前进了。进入大门后选择第一项开始于双子姐妹的战斗，没什么难度，继续前进。连续的几场战斗，其中大野猪的砸地攻击要小心，只要不贪刀就没危险，最后大野猪会蓄力放毒这时候速度打到它以后跟着女主角逃跑。进入铁门前的箱子里是一把长枪记得拿上，上了螺旋楼梯以后大野猪会追来，被追上会被秒杀所以一路狂奔吧。在一扇打不开的门前不折不挠的大野猪又来了，消灭一次后又会放毒这时候假面王带着村民赶来开门。

村民会负责开门，此时玩家要做的事情就是尽力拖延时间，门开后假面王强行让尼尔继续前进。几场杂兵战之后就是最终BOSS魔王了，可惜最终BOSS弱的可以。用枪的特殊攻击直接突刺倒地然后追击，BOSS站起来再突刺倒地如此反复几分钟就搞定了，最后一形态让大家玩一把弹幕游戏。至此全游戏结束，欣赏结局吧。

结束语：其实游戏的剧情很赞，配上超级棒的音乐实在是为这款游戏增色不少。一周目通关后其实游戏才刚刚开始，正常一周目只能完成游戏的A结局，而全游戏有4个结局之多，足够玩家打上几遍了。再加上几十个分支任务和丰富的收集要素，游戏的可玩性十分高，希望大家不要通关后就放弃这款素质很不错的游戏。

结局一览

A结局	一周目正常通关。
B结局	二周目正常通关。
C/D结局	三周目后集齐全部武器，在大结局时会出现选项，由此来决定是C或D结局。选择D结局时会出现警告文字："此结局会消除本作的一切存档"，这个不是开玩笑，是真的。因此请作好记录备分工作，并强烈建议先打C结局再打D结局。至于为什么会消除存档，与游戏剧情有关，这也是游戏最具特色的地方，这里就不剧透了。

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本

这个五一假期，相信很多人都会去看上海世博会。小九起码暂时是没法抽身了，只能坐在家里对着电视干流口水。欢迎那些亲临现场的读者来信将世博会的难忘体验发来与小编们共同分享。

最近新来的实习编辑Nai经常和小九聊天，谈了很多在日本的生活经历。在完全陌生的异国他乡求学，既要学会独自生存又不能耽误学业，确实挺辛苦。小九祝愿所有在外的留学生读者都能早日实现自己理想。

流行与生活

“包容”的池袋

之前的“邪魔院”中曾专门介绍过新宿和涩谷，本期就为大家介绍东京三大副都心的最后一个——池袋。

池袋和东京的其他繁华商业区一样，聚集了众多大型百货店以及金融机构。这里有日本第一家大型都市开发设施——阳光城（Sunshine City），而不少国人都熟悉的无印良品以及Loft的第一家店铺也开设在池袋。

由于池袋位于多条铁路线的交汇点，因此吸引了不少居住在东京西部、崎玉县南部及西部的居民来到消费。各类专门店、饮食店与风俗店等应运而生，繁华区域不断扩大。

不仅在人口组成上是包容的，池袋的文化包容性也很高。这里有立教大学、被列为国家重要文化遗产的自由学园明日馆、杂司谷灵园等等，著名的池袋演艺场、东京艺术剧场和池袋西口公园也座落于此，这是其他商业区无法与之比拟的。

正因为池袋特殊的包容性，所以这里也居住着大量中国人以及其他国家各种肤色的人。池袋站北口分布着众多的中国商店，故而被人们亲切地称为“东京中华街”。



▶以池袋为舞台的人气动画《无头骑士异闻录》即将于今年夏天推出PSP版游戏。

日本人的世博会情结

到了“五一”，人们讨论最多的话题就是上海世博会，世博会到底“热”到什么程度，每个人应该都知道。小九这次就顺着“世博会”这个热门话题，随便聊聊日本人的世博会情结。

世博会在日本更多地被叫做万博会，这也是世博会诞生之初最早的叫法。众所周知，日本人乐于学习西方技术与知识，喜欢博众家之长，所以对世博会情有独钟。1970年的大阪世博会、1985年的筑波世博会以及2005年的爱知世博会，包括1975年在冲绳举办的目前惟一一届世界海洋博览会，这些都是日本人至今仍然津津乐道的话题。

而说到渊源，日本最早参加的世博会是第二届巴黎世博会，但真正给日本人带来影响的还是1970年的大阪世博会，这是继1964年东京奥运会之后在日本举办又一次高规格盛会。随后的10年间，日本一直保持高速的经济发展势头，一跃成为当时的世界第二大经济体，很多人说这也是拜大阪世博会所赐。2005年，强调爱护自然与地球的爱知世博会同样给全世界留下了深刻的印象，环保在此次世博会被正式提升为全球性的课题。

最后说点题外话，5月1日到3日是我国的法定节假日，而日本也有“五一”法定节假日，只不过放假的时间是从5月3日到5日这三天。

特别看板



◀2005年爱知世博会的吉祥物——森林爷爷和森林小子。

“昂贵”的生活开支

日本的物价高是出了名的，有些我们看来很普通的东西，在东瀛说不定就是令人望而却步的奢侈品。下面小九就给读者列出几个比较常见的生活开支，大家看看是不是觉得意外。

出租车 在日本，人们外出很少做出租车。已有的高度发达的电车网络是原因之一，另一个重要的原因便是在日本打的实在太贵！举个例子，从举办TGS的幕张展览馆到东京站行车距离在30公里左右，行驶时间约1个小时，出租车收费在1万日元以上（约合人民币760元），而坐电车的话，同样的行程只需花费560日元。日本的公共交通系统是全世界最发达的，使用成本相应地也是最高的。即使是电车，乘客所要支付的费用也要比其他国家的铁路交通使用成本贵出不少。

水果 日本地处温带，是一个面积并不算大的岛国，出产水果的种类和数量并不多。一些对于我们中国人来说很常见的水果在日本却卖得非常贵，比如西瓜。日本的大部分西瓜都依赖台湾的进口，加上受海洋性气候的影响，西瓜的产量波动也很大，所以到了夏天，花上三四千日元只能买个迷你的小西瓜并不稀奇，而这个价格和我们买一张廉价版游戏的花费几乎相当……

游戏制作学校 很多读者对日本的游戏制作学校比较感兴趣，但这类学校的收费也往往非常不菲。全日制私立游戏学校的收费每年一般在100万日元以上，其中还不包括教材费、设施费之类，一些特殊的科目例如声优等等，费用可能还更高。当然，你也可以选择利用业余时间进修，每周授课的学费大致在2万日元左右，如果讲师是业内的某某名人，价格也自然水涨船高。不单单是游戏制作学校，日本全国的各种私立学校学费其实都很贵。

东瀛采风

■冈本吉起和他的“游戏共和国”团队正在游戏制作学校为学员们授课。





从水泥工到火影忍者 松山洋

日本的绝大多数游戏公司都集中在东京，也有几家鼎鼎大名的公司位于关西，比如任天堂和Capcom，而在日本最南端的九州一带游戏制作业相对落后，不过在九州西北部的福冈聚集了几家颇具实力的游戏公司，最著名的当属因《勇者斗恶龙 VIII》而崛起的Level-5。此外在福冈市还有另外一家值得尊敬的游戏公司，它就是因《.hack》、《火影忍者》等动漫改编游戏而闻名的CyberConnect2。

CyberConnect2是一家独特的游戏公司，它比大多数日本游戏公司更重视员工的生活质量，它的社长松山洋说，保持生活与工作的平衡对他个人而言非常重要。与欧美相比，日本游戏公司的工资收入普遍偏低，而且工作强度要大得多。而松山洋致力于为员工营造轻松的工作环境，他把公司的100多名员工当作兄弟姐妹般呵护。如今在公司成立15周年之际，做了十几年动漫游戏的CyberConnect2正在打造一个属于自己的游戏品牌——酝酿十年之久的《天空机器人》将成为其转型之作。松山洋希望CyberConnect2能成为福冈的下一个Level-5。

文 藤曦 编 星夜 美编 木仙

动漫之梦

松山洋于1996年创办CyberConnect，之后为PS开发了两款游戏，分别是：游戏性不低的3D平台动作游戏《猫狗协奏曲》（Tail Concerto），以及充满创意的动作游戏《沉默的爆破手》（Silent Bomber），这两款游戏都是由Bandai发行，可惜销量不佳。

2001年，从10人小作坊做起的CyberConnect更名为CyberConnect2，进入了高速发展阶段，逐渐发展成有数十人规模的开发会社，拥有了两个开发团队，全力为PS2制作游戏。2002年松山洋首次在西方媒体面前发表演讲，他奔赴洛杉矶，在E3展上宣传CyberConnect2的新作《.hack》。这个与动画联动的游戏系列以其《黑客帝国》般的虚拟世界概念获得欧美玩家的关注，松山洋的首次西征取得了不俗的战绩。在该项目启动时，松山洋与当时Bandai Games的制作人内山大辅开玩笑说，这是他向Bandai证明自己的最后机会。其实这并非玩笑，由于之前的两个游戏销量不佳，如果松山洋不拿出一个真正畅销的新作，可能会被Bandai永远弃用。

《.hack》的成功超出了所有人的预期，更令人惊喜的是，它在Bandai觊觎已久的美国也非常畅销。从此，CyberConnect2确立了两个团队分别负责《.hack》与《火影忍者》两大系列的开发制度。110余人的公司规模不算大，但它的开发效率却比北部的很多名开发商高得多。CyberConnect2每年都保持稳定的产量，2008年发售的《火影忍者 终极忍者风暴》是最早适应PS3开发环境，让日本玩家深刻体会次世代动漫游戏风采的惊喜之作。CyberConnect2还进入了电影制作领域，制作了一部《.hack》的电影，松山洋将此作为未来的一个重要发展方向。毕竟，成为一名动漫创作者曾是他儿时的梦想。

松山洋从小热爱动画与漫画，一直到他考入九州产业大学，对动漫的热情丝毫未减。在大学4年期间，他加入了学校里的“漫画研究同好会”，与热爱漫画的同好们一起研究漫画创作技法。松山洋选择九州产业大学的原因也是与动漫有关——在上世纪90年代初，整个九州地区只有这所大学有美术系，对有志于从事动漫行业，又不愿离家太远的九州人来说，这所大学几乎是惟一的选择。正因如此，松山洋在大学期间结识了众多杰出的动漫人才。



■CyberConnect2有一个巨大的资料库，照片中是其DVD收藏的一部分。

从小就开始在作业本上画漫画的松山洋，梦想着长大后进入一家动漫公司，以创作动漫为毕生职业。然而九州的动漫产业太落后——甚至可以说几乎没有这个行业的存在。小时候松山洋玩FC游戏，或者看到一部让自己感动的动画片时，就会心想“这样的作品一定是来自东京吧？只有那里才有那么多的天才！”松山洋进入九州产业大学后，认识了不少学长，他们毕业后大多只能北上东京求职，然而由于种种原因，他们在东京的动漫公司里坚持的时间通常不会超过3年，最终只能黯然地回到九州。“每个人回来的原因都不尽相同，但最根本的原因是他们在东京过得非常艰苦。在东京求生很艰难。”松山洋目睹着一个个学长东京梦断，对繁华而拥挤的东京逐渐产生恐惧心理。与高压力、快节奏的东京相比，九州的生活节奏慢得多，没有昂贵的房租压力，生活成本也低得多。松山洋说：“我知道如果我也选择离开，十有八九会和他们有同样的遭遇。所以我决定留下。”



■松山洋的处女作《猫狗协奏曲》。

松山洋没有像学长一样长途跋涉当京漂一族，然而九州没有动漫公司可选，他只能选择在自己的职业生涯中绕一个大圈。大学毕业后，松山洋阴差阳错地进入了大阪的一家水泥公司。他没有放弃自己的动漫之梦，他认为先从事其他行业也是一种曲线救国。他可以在不同的公司里获得不同的人生经历，可以发现自己的长处与弱点，他说：“我在那里工作是为了发现生活的真实。”松山洋经常听到从东京回来的学长们抱怨公司的种

种恶心之处，松山洋却认为这是他们太过天真且涉世未深的表现，刚走出象牙塔的大学生们总是无法看清社会的真实。

松山洋在那家水泥公司干了3年，在此期间了解了日本的商业运作方式。“我了解到一切都是向下流动，由上往下，这是一种垂直型的结构，在最底层的你可以不断往上爬。”松山洋在努力往上爬的同时，一位大学时代旧友的到访改变了他的职业生涯。

Taito叛逃者

在职业生涯中绕了一个大圈之后，松山洋终于又回到了原点。找到他的这位旧友是大学时代漫画同好会里的同学，他与同好会里的很多前辈一样，曾到东京四处求职，并在Taito找到了一份工作。Taito是全球最老资格的游戏公司之一，其前身是1953年创办的太东贸易公司，上世纪70年代末Taito以一款《太空侵略者》掀起了日本的第一轮游戏热潮。历史悠久的Taito与日本的很多老牌企业一样，作风非常保守，公司结构严谨，一切以资历至上，官僚作风严重。在Taito，年轻人很难施展才华，因为每一个创新的想法都要向上司申报，获得层层审批后才能付诸实践。这种压抑开发者创新能力的制度曾引起Taito内部的一场大叛乱，某游戏制作部门集体叛逃，成立了他们自己的游戏公司——而这场叛乱的核心人物之一，就是松山洋的漫画同好会旧友。

某日松山洋接到了这位朋友从福冈打来的电话，他在电话中盛情邀请松山洋加盟他的新公司。当时松山洋对于是否进入游戏产业犹豫不决，在水泥公司期间，他曾为将来规划过几条职业道路：动画公司、漫画公司、电影公司、游戏公司……朋友的邀请促使他下定决心走向游戏之路。

松山洋虽然是在水泥公司上班，但从未放弃自己对动漫的爱好，而游戏与动漫本是一家。毕业后松山洋一直在研究游戏美术，他还到图书馆里翻查资料，了解游戏产业的发展史。对游戏产业有所认识后，他才意识到在小城市里长大的自己还没有具备成为一个游戏开发者的条件。

“那时，我意识到今后将在此媒体的世界里奋斗终身。我将创作出取得成功的游戏。”松山洋毅然决定回到福冈，与朋友一起在自己的家乡创办一家游戏公司。

1996年2月，CyberConnect公司正式成立。除了松山洋外，还有他的朋友以及从Taito带来的9名游戏开发者。松山洋有扎实的美术功底，所以自己担任插画师。在游戏公司里的工种主要分为四大类：策划、美术、音效与编程，CyberConnect的十余人各司其职，每个人都不可或缺。松山洋没有专业游戏开发经验，他只有比其他人更勤奋地学习才能成为一名合格的游戏画师。松山洋不仅学习游戏美术创作，也在研究整个游戏产业，“凡事从商业本质着手”，这是他在水泥公司上班期间养成的习惯。


■CyberConnect2造型独特的前台区。

从Taito过来的9人过去曾经开发了《超能力格斗》（Psychic Force）和《雷电风暴》（RayStorm），都是Taito在PS时代令人怀念的经典之作。通过这些经验丰富的游戏开发者，松山洋逐渐学会了开发家用机游戏，也学会了……使用电脑！

“在那之前，我的双手从来没碰过个人电脑。”松山洋有些不好意思地回忆说，因为自己在水泥公司上班，根本没有碰电脑的机会，所以成了一个完全的电脑盲。这样一个从没碰过电脑的大龄青年居然成了游戏公司的创始人，这确实有些不可思议。但松山洋的学习能力很强，他不仅很快掌握了电脑知识，也学会了在电脑上进行美术创作。

《猫狗协奏曲》开发启动时，毫无经验的松山洋只能以业余画师的身分帮些小忙，例如进行不需要使用电脑的插画绘制。他对于游戏开发流程完全陌生，只能一边向同事请教，一边不分昼夜的加班和学习，几乎每天都泡在工作中。松山洋担任的是美术设计师，此前连电脑都不会用的他奇迹般的完成了《猫狗协奏曲》和《沉默的爆破手》中90%的场景美术制作，随着对游戏开发知识的掌握不断深入，松山洋也担当了关卡设计一职。可以说，在这两款游戏中，玩家所看到的绝大部分画面都是出自自称菜鸟的松山洋之手。



■CyberConnect的初期员工大多来自Taito名作《超能力格斗》的开发团队。

《猫狗协奏曲》的全球销量为15万套，如果以如今的日本游戏业界处境来看，作为一家小公司的处女作，这样的销量已经相当出色了。但在当时，无论是Bandai还是CyberConnect本身，都对这个销售数字十分失望。尽管如此，《猫狗协奏曲》也有一些忠实的粉丝，他们强烈呼吁Bandai推出续作，这也算是给CyberConnect的安慰奖，也正是因为这样，Bandai给了CyberConnect第二次机会。对于其第二款游戏，Bandai提出的要求是：制作一款可以被全球接受的游戏，有大量的动作性，可以在全球范围产生大批粉丝，成为畅销游戏。

《沉默的爆破手》在这样的要求下诞生，游戏中充满火爆的战斗场面，还有不少令人眼前一亮的新创意。然而游戏发售后，最糟糕的情况出现了——《沉默的爆破手》销量比《猫狗协奏曲》还低，甚至不到其一半。松山洋事后对该作失败的原因进行了总结，他认为问题主要出在公司的管理体制。来自Taito的9人团队已经厌烦了Taito迂腐的官僚式管理体制，而成立CyberConnect后，他们努力打破Taito的体制，创造一个平坦的公司管理结构。进行游戏开发时，CyberConnect没有明确的制作人职位，所有人地位平等，每个人都可以各抒己见，可以按照自己的意愿开发游戏。除了担任社长的松山


■《猫狗协奏曲》中的场景90%都是由松山洋制作。


■面向欧美开发的《沉默的爆破手》画面火爆，可惜销量惨败。

洋之友，其他所有人并无职位高低之分。然而这种公司结构产生了新的问题——游戏开发过程



■CyberConnect2宽敞明亮的开发室。

中缺乏一个鲜明的方向，缺乏一个强有力的领导者来理清头绪。松山洋在水泥公司就职时对企业管理积累了一些经验，于是他向社长提出"这样的管理模式不管用"。

松山洋认为，应当建立权责明确的管理机制，要有领导者规划方向，出了问题责任到人。然而，这些开发者们是为了追求平等才脱离了Taito，一时间无法接受又一个等级制度的约束。

直到2000年，CyberConnect终于迎来变革。PS2的出现正潜移默化地改变日本的所有游戏公司，CyberConnect也决心全力投身于PS2游戏。同时手机游戏也在腾飞，DoCoMo的i-Appli正在成为一个潜力巨大的游戏平台。CyberConnect社长与松山洋对此产生了分歧，松山洋认为应该集中全力投身于PS2，因为CyberConnect本身规模并不大，只有集中力量才能掌握这个高性能的新平台，而社长则认为应该分出一个团队开发手机游戏。由于理念的差异，最终CyberConnect原社长辞职，松山洋成为新社长，并将公司更名为CyberConnect2。在当时的CC2公司官网中，将这次变革称为"从青铜圣衣进化为黄金圣衣"。

从CC到CC2

松山洋继任社长时，公司仍然只有20人的规模。由于创始人的离去，公司里人心惶惶，担心公司就此解散，已经有些员工开始为自己另谋生路。松山洋主持召开了全体会议，提出废除"民主制"，推行以他为核心的管理机制，由所有员工投票表决。当初CyberConnect成立时，全部10人都出了一份钱作为公司的启动资金。松山洋向这些创始元老们提出收购其持有的股份，将CyberConnect2变成其完全所有的私营企业。松山洋的改革计划获得全票通过，除了原社长外，剩余的20人全部选择留下。

在日本，为人熟知的游戏公司只有那么屈指可数的几家，而在此之外还有多如牛毛的小工作室，他们大多像初期的CyberConnect一样，只有十几人的规模。而进入PS2时代后，游戏开发规模进一步扩大，十几人的团队已经很难做出一款完整的游戏，小公司的生产日益艰难。一个十人团队制作的游戏如何与百人团队的大作竞争？很多小作坊把希望放在创意型益智类游戏，但是经过零售商利润、发行商利润、硬件商权利金等层层盘剥之后，即使是小制作的游戏，售价也无法控制得太低。松山洋相信，要让玩家心甘情愿地掏钱，还是要增强游戏本身的价值含量，如果20人的团队做不出那样内容充实的游戏，就增加人手。松山洋决定采取激进的发展战略，迅速扩大CyberConnect2的公司规模。



■松山洋在日本文化厅媒体艺术节上发表演讲。

2009年7月，《辐射3》开发团队在某颁奖礼中领奖，一位主创人员发表得奖感言时，心酸地说为了这款游戏他差点闹离婚。由于没空陪家人，他的妻子愤怒地把孩子带走，自己去度长假，将他一人撇在家里。松山洋也参加了这场颁奖礼，这一席颁奖感言让他感触良多。在游戏产业里，无止境的加班现象早已是司空见惯。几年前曾经爆发了上百名开发人员因超时工作联名状告EA的轰动事件，游戏开发者高强度的工作状态引起了各界关注。而在日本，开发者们默默地承受着更高的工作强度。

"在CyberConnect1的年代里，我几乎在公司里住了3年。我租了一套公寓，但一直空着，我从来没在那住过。"那时松山洋以公司为家，公司里有个厨房，到了晚上，他就自己进厨房随便做点晚餐。夜深之后，一起加班的同事们一个个返回家中，只剩下松山洋一人在公司里挑灯夜战。公司的厨房就是他生活起居的场所。当工作疲惫困意袭来时，他会走到厨房里，把头伸到热水龙头下，用温暖的热水冲走脑袋里的疲倦。如果这还不足以让自己精神起来，他会脱掉衣服，拿上毛巾，在厨房里就地洗个热水澡。"因为公司里一个人都没有，所以我可以把衣服脱个精光。"松山洋说，"这就是我的生活，日复一日！那段时间我瘦了一大圈。"到了拂晓时分，当一切都无法阻挡倦意时，他会坐在椅子上小憩一会儿，黎明的微光射进办公室里，在朝阳中坐着睡了几个小时后，第二天上班时间到来，松山洋重新投入第二天的工作。回想起那段时光，松山洋说他要以三倍的努力、花三倍的时间才能追上那些有经验的开发者，所以时间永远稀缺。这段经历让松山洋对员工们的困扰感同身受。



■CyberConnect2的员工在制作PS3的《火影忍者 终极忍者风暴》。

"那时我觉得通宵工作没什么大不了的，因为我才26岁。但是日复一日，年复一年，我意识到这样下去工作效率会变得越来越低。"长期开夜车的后果是健康状况日益恶化，而这又进一步影响了他的工作效率。松山洋这才意识到，像蛮牛一样卖命工作不一定是件好事，保持合理的作息，保持最佳工作状态才能实现最大效率。

促使松山洋建立标准作息制度的另一个原因是当时CyberConnect的办公室氛围相当懒散，虽然员工们的工作时间都不短，但工作时没精打采的现象十分普遍。CyberConnect的10名元老当时都算是公司的股东，谁也管不了谁，公司里并没有固定的上班时间，多数人是中午才到办公室，有人下午才开始上班，甚至还有人晚上才到。即使到了办公室，也时常是一副散漫萎靡的精神状态，做出来的东西经常出现错漏，有时松山洋不得不帮他们善后，这也是他总是通宵加班的原因。

还有一个现象让松山洋忍无可忍——轰动世界的《暗黑破坏神》发售后，CyberConnect

无精打采的员工们全都来了精神，忘我地投入到这款美式动作RPG中。美式RPG虽然在日本并不流行，但在游戏开发圈子中一向有很大的影响力。CyberConnect的员工们无可救药地迷上了《暗黑破坏神》，工作时间里名目张胆地玩，从白天玩到深夜，吃午饭时也在玩。从上班玩到下班，然后伸个懒腰，感叹道："玩得真累，该回家休息休息了！"

由所有员工共同出资成立的CyberConnect是所有员工的共同财产，这种宽松的家庭式管理可以增强员工的归属感，但如果再不制定一个严格的管理机制，CyberConnect迟早会破产。为了寻找改革措施，松山洋前往东京拜访了多家游戏公司。让他吃惊的是，开发人员痴迷《暗黑破坏神》并非CyberConnect的独有现象，它就像病毒一样，传遍了日本的游戏开发圈。在松山洋拜访的游戏公司中，除了任天堂外，其他公司几乎无一例外地出现了"暗黑热"。但是在这些公司里，至少有严格的作息制度，员工们不至于把一整天的工作时间都用来玩《暗黑破坏神》。

东京之行归来后，松山洋制定了上午9点上班的制度，员工们怨声载道——在日本，多数游戏公司的上班时间是上午10点，员工们抱怨说9点钟实在太早了，算上通勤时间的话，7点多就要起床。一些员工要求采取行业通行标准，改为10点上班。松山洋的回答是："听说任天堂8点45就上班了，也许我应该安排一下让你和他们谈谈……"这么一说，所有人都只能闭嘴——没有谁比任天堂更懂得该如何经营游戏公司。

新起点



■《.hack 感染扩大》改变了CyberConnect2的命运。

小岛秀夫曾经说过："游戏产业里有一个让人伤心的事实——所有人都是懒鬼。"松山洋非常赞同这一说法。游戏开发者们在辛苦工作的同时，也很容易沉迷到周围的娱乐事物中，而且经常会深陷其中，并影响到工作。所以CyberConnect2成立后，松山洋亲自制定了多项规章制度。权力结构要明确，要树立权威。一直以来人们都叫他"松山君"，CyberConnect2成立后，他让员工改口叫他社长。此外，早上9点上班，下午6点下班是最基本的制度。他还制定了一些看起来有些多余的小规定，比如"不准在办公桌旁吃糖"……

松山洋的原则是建立更高效的游戏开发机制。在严格公司制度的同时减少加班现象，由于游戏项目开发本身的特殊性，加班难以避免，但至少可以消除通宵加班。松山洋禁止员工通宵，无论工作多辛苦，也要赶在电车末班车之前回家。

在这次大整顿之后，CyberConnect2的面貌焕然一新。松山洋说："NBGI的人员来到我们的办公室时，都说我们就像一支北朝鲜的军队。"

松山洋认为，改造后的CyberConnect2才是一家真正传统意义上的日本公司，而多数游戏公司由于很大部分的员工都是性格较为内向的御宅族，因此在企业面貌上与传统日企有很大不同。"在日本的很多游戏公司里，他们都不向客户鞠躬，装作没看到他们。平常同事间问候时也不鞠躬。当社长从旁边路过时，他们可能会笨拙地低下头，把目光投向其他地方。"松山洋把CyberConnect改造成正规体面的日本公司，因为业务关系，他们经常要与各种行业的合作伙伴打交道，比如动画公司、漫画公司、电影公司等，塑造公司形象非常重要。

CyberConnect2的重生从《.hack》开始。松山洋能够有资本买走几个元老的股份，并且迅速扩张公司规模，在很大程度上就是因为说服了Bandai，获得了《.hack》计划的制作权。这是一次全新的跨媒体尝试，采用了当时罕见的游戏与动画同时制作并同期发售的经营方式，并将游戏与动画版的DVD同捆销售，这种前所未见的销售方法在当时成为话题。由于整个项目投资巨大，如果失败，CyberConnect2将难逃破产厄运。所有员工都拼了命地倾尽自己的所有能力，游戏开发效率令人惊叹，分为四部曲推出的首款游戏每隔3个月推出一部，可谓保质保量。但第一部推出后，首周销量只有2.1万套，在销量榜中的排名还比不过柏青哥游戏。松山洋看到销售数字后悲从中来，心想CyberConnect2看来大限将至。

Bandai并没有立即放弃《.hack》计划，对于这样一个原创新作，它表现出足够的耐性。Bandai的原则是，只要有粉丝热爱的作品，即使亏本至少也要有始有终。在Bandai的支持下，第二部的开发继续进行。而在此期间，同步展开的动画、漫画等跨媒体作品开始将《.hack》的名气不断推高，游戏销量也跟着水涨船高，总计销售了26万套。之后的几部曲保持了热销势头，销量都保持在20万以上。总共持续了一年多的4部曲销量达到80多万，是CyberConnect2过去不敢想像的销售佳绩。

由于《.hack》的成功，CyberConnect2晋升为Bandai的爱将，放心地将其如日中天的动漫界新贵《火影忍者》交给了CyberConnect2。2003年10月发售的《火影忍者 木叶的忍者英雄们》销量超过30万套，之后随着动画版在美国的热播，该作在美国发售后销量达50万套，是Bandai的游戏中在美国罕见的高销量。CyberConnect2以其旺盛的创作能力，保持每年一作《火影忍者》的开发速度，几乎每款游戏都能在美国销售50万套左右，多部作品的全球销量超过百万。这使得《火影忍者》取代了《龙珠》，成为Bandai在海外最畅销的动漫游戏系列，CyberConnect2成为其最重要的外包开发商。

CyberConnect2无论实力规模都不如同城的Level-5，但至少有一点松山洋很有自信，那就是在CyberConnect2工作的压力没有Level-5那么大。"在Level-5经常有通宵加班的现象，有一些员工毁掉了自己的健康，甚至因为工作到完全透支而离开了公司。这就是他们的真实处境。"

为了纪念公司成立15周年，CyberConnect2希望能够像Level-5一样，拥有属于自己的畅销大作品牌。松山洋为《天空机器人》倾注了无数的心血与希望，这是一款构思10年的游戏，集结了强大的开发阵容，完全手绘的游戏画面营造出一个令人向往的游戏世界。《天空机器人》与CyberConnect的处女作《猫狗协奏曲》一样，都是以猫狗为题材，在游戏设定方面也有很多相似之处，可说是其精神上的续作。松山洋说："这是为了纪念那段创业时的岁月而立案开发的游戏。"也许弥补当年的遗憾也是该作的开发目的之一，它将成为CyberConnect2的新起点。


■回归原点之作《天空机器人》。

地下城探险和自由之翼

揭开美式角色扮演游戏的面纱





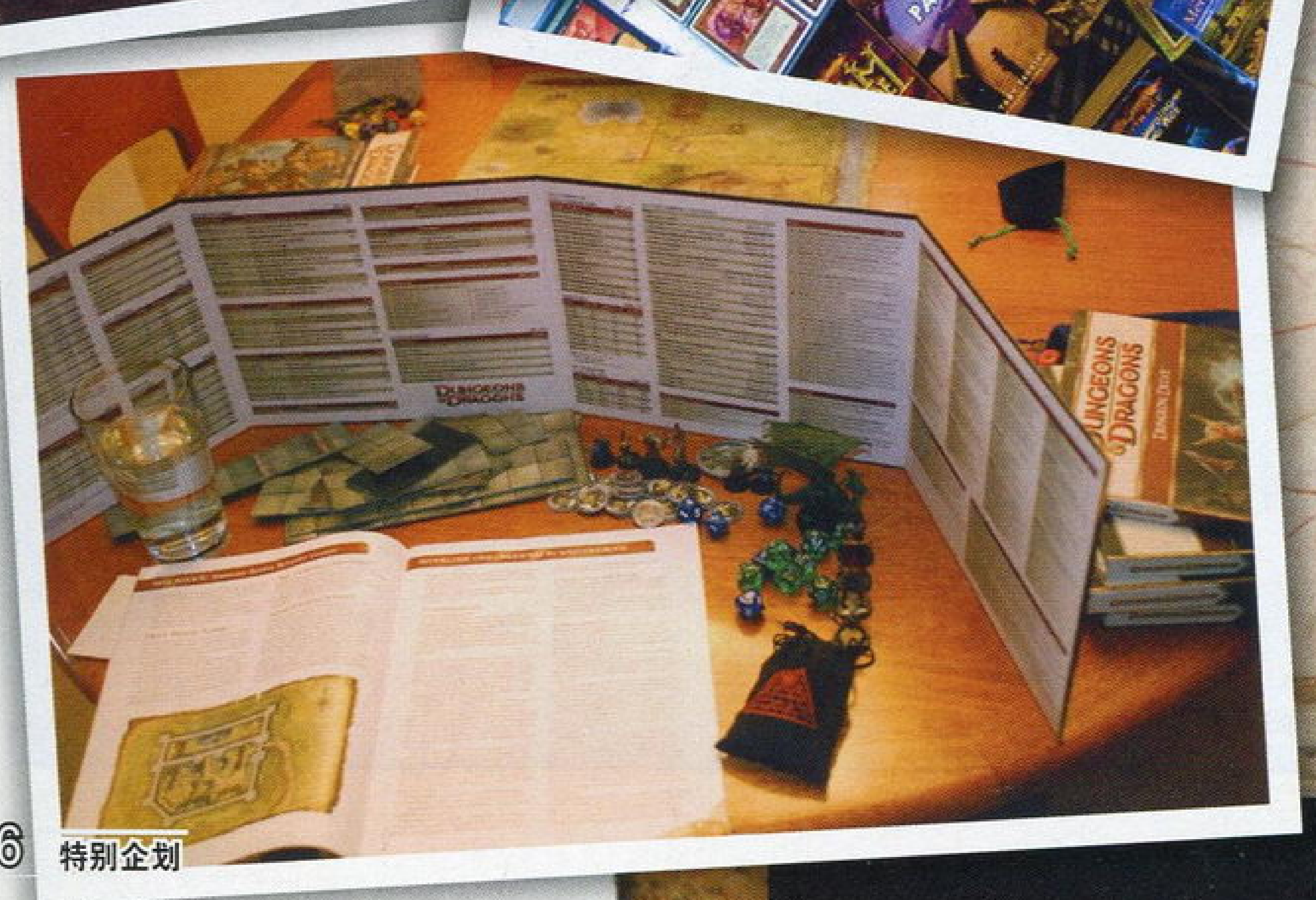












在亚洲人无法理解欧美人的时候，在欧美人不买日本游戏的时候，“东西方文化差异”这理由不知用了多少次。在交通和网络愈发发达的今天，各种新的文化产物都在全世界迅速铺开，你无法对大洋彼岸的流行文化视而不见，也无法固步自封，因为你周围的受众都已经先你一步跟上了世界的步伐。像如今，你无法无视日式角色扮演游戏的日渐清凉，也更加无法无视美式角色扮演游戏的波澜壮阔。后起的微软将自己熟悉的很多适合 PC 的游戏类型的游戏更多地带到家用机平台上，比如主视角射击，即时战略和美式 RPG，虽然之前美式 RPG 也有不少移植到家用机，但是绝对不像如今——精彩的美式 RPG 都会出现在家用机上，一方面是因为网游的盛行，PC 单机游戏市场日渐消亡，一方面是家用机的日渐壮大，和微软一直想让 Windows 游戏和家用机游戏连在一起的愿望。PS3 和 X360 在次世代高清阵地胶着的战事，让本代表东方的 PS3 和代表西方的 X360 都努力吸收对方的游戏阵容，于是微软有了《星之海洋 4》和《最终幻想 X III》，索尼有了《上古卷轴 IV》和《辐射 3》。

本文从 RPG 诞生之初写起，选了 RPG 历史上的一些有代表性的著名作品为切入点，意在为不了解美式 RPG 的玩家展示出一个比较形象的美式 RPG 全貌，希望没能找到美式 RPG 乐趣的玩家可以从这篇文章中得知其乐趣所在。

其实，对于国人，理解 RPG 这种需要大量文字阅读的游戏，首先要过的不是文化关，而是语言关。尽管大家从小就在接受英语教育，不过很多朋友还是无法看懂密密麻麻的字幕，相比起来，那些夹杂着方块字的蝌蚪文也许能读懂更多。拿《质量效应》来说，它以剧情为核心，如果不能读懂，那就是一个模仿《战争机器》的长篇累牍的二流射击游戏。好在很多经典的美式 RPG 作品都有中文汉化版，而且 PC 这个开放的平台为民间汉化提供了更多便捷条件，比如《辐射 3》、《上古卷轴 IV》等等作品都已经推出了汉化版，这对于广大的 RPG 爱好者来说，不失为一个接触美式 RPG 的好机会，下面就开始这次漫长的唠叨吧，就像翻开一本角色扮演游戏设定文档一样……

文 雷电 协力 叉包饭斯 DKCK、linsiyuan、清国清城 美编 NINA

美式角色扮演游戏？还是西方角色扮演游戏？

我们总是将“美式”这个定语套在这类游戏上，实际上则是包含欧洲和美洲的厂商，比如加拿大的 BioWare。其实就像用“日式”形容东方角色扮演游戏一样，我们总是习惯于以最强的一支作为代表。美式角色扮演游戏在本文中以“西方角色扮演游戏”为名，即 Western Role Playing Game，后文将简称为 WRPG，日式 RPG 简称为 JRPG。

什么是 RPG？

你觉得这很容易定义。能升级的？扮演角色的？慢慢成长的？故事流程时间长的？哪个都不是，最像 RPG 的 RPG 系列的最新作《最终幻

想Ⅹ Ⅲ》都取消角色等级设定了。而扮演角色的，大部分游戏不都是在扮演一个角色在游戏的世界里跑来跑去吗？有的人就坚持认为《塞尔达传说》是一款动作角色扮演游戏，而我无论如何都觉得那是动作冒险，最后官方告诉我我错了，但是我还是拿他当动作冒险玩，怎么着？所以，日式和美式这种划分也挺没准的，尤其是在当今的游戏界，《最终幻想Ⅹ Ⅲ》宣称自己是“属于全世界的RPG”，如果有人称其为JRPG，制作人明确表示会非常不高兴。日场FromSoftware制作的《恶魔之魂》是一款欧美向的JRPG，在老家吃了哑巴亏，在欧美一片风光。Xbox的《翡翠帝国》充满东方神秘特色的RPG是WRPG吗？那可是WRPG名厂BioWare的作品！

实际上，我们还是能根据自己的感觉进行划分的，从JRPG中，我们能看到很多作品之间的共同点的，比如似曾相识的战斗，恶魔威胁世界，少年或青年拯救世界，有青梅竹马的恋人在身边助阵，完美的故事结局……而WRPG中却一直洋溢着更多面对开放世界的不确定精神。就比如现今如日中天的两大WRPG工坊Bethesda和BioWare：Bethesda致力于让玩家在全开放式的世界中探索，它代表WRPG一个分支——世界游戏（World Game）；BioWare一直在尝试在游戏中讲述史诗般的故事，它代表WRPG的另一个分支——故事游戏（Story Game），将精力集中在讲故事上（其实大部分的JRPG都属于这个分支），其中可以有“选择与结果”，也可以没有（JRPG通常没有），不过制作人发现玩家更倾向于那些真正能让玩家通过选择讲述自己的故事的作品。

使用简单的攻击、魔法，让角色在场景中跑动着与怪物战斗的游戏，就是动作角色扮演游戏了。《暗黑破坏神》的流行让这种直接的游戏方式彻底流行起来，那之后，大部分WRPG游戏开发者都决定跻身动作角色扮演游戏领域，于是以一种苛刻的眼光看，几乎全部的WRPG都成了动作角色扮演游戏，比如《翡翠帝国》、《上古卷轴》、《辐射3》、《质量效应》……现在，在WRPG里，动作RPG基本上就成了“战斗是即时进行”的代名词，它已经无法在现今多元化的游戏类型中真正地划分出一个什么让人信服的群体了。

JRPG、WRPG、S·RPG、A·RPG，它们到底有着什么程度的差别或相似之处？是怎么、又是为什么将一些游戏归为一谈的呢？画地为牢就把自己限制死了，其实有时候睁一只眼闭一只眼，比较容易看清真相。

地下城探险者 Dungeon Crawler

不那么雅观一点的称呼就是“地牢爬虫”，这是RPG诞生时期的最早形态，人们将纸笔桌面游戏中的数字公式和地下城都转移到电子游戏中，在很长一段时间内，WRPG就是不停地在地下城中杀怪物。随着WRPG的一步步进化，游戏中加入叙事性，画面和音乐进化成艺术化的产物，在《暗黑破坏神》出现之后，地下城探险赢来了第二春，也是这种风格流行度最高的时期，除了地下城之外，错综的森林、巨大的城镇等等新环境也被加入到游戏中。之后出现了无数的《暗黑破坏神》“克隆版”游戏，但是随着“自由性”的大放异彩，在《暗黑破坏神2》之后，“地下城”慢慢走入低谷，虽然仍旧有《地牢围攻》、《泰坦之旅》等等一系列3D“地牢爬虫”出现，但是它已经不再是WRPG的主流。从一定意义上讲，早期的主视角射击游戏也是一种地下城探险，比如《德军总部》、《毁灭战士》等等。



■地下城探险就是源于桌面RPG。

选择与结果 Choices and Consequences

“选择与结果”，体现出WRPG的自由性。这个机制让你以互动的方式体验游戏的故事，不仅仅是通过“选择”进入游戏的分支剧情，这只是其中的一个目标。“选择与结果”的最终目标不仅仅是提供数个不同的故事让你选择，而是要打破玩家与游戏之间的屏障，让玩家以一种非常个人的方式经历一种独特的故事。

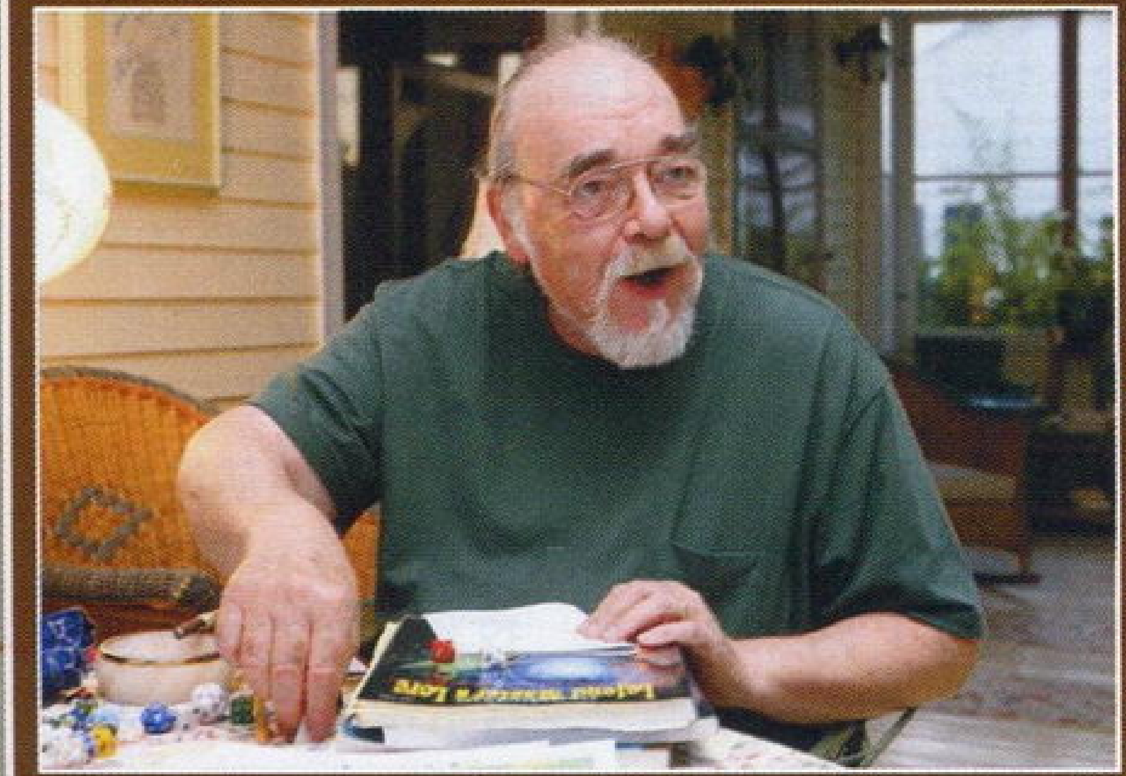
游戏中的叙事性描绘出一个世界，而“选择与结果”让你在这个制作者创造出的世界中通过选择和行动展现你自己的人格和个性，然后你可以看到游戏的世界对你的行动做出反应。它存在于游戏的叙事性之中，就像物理引擎的工作方式，是一种反馈现象。

“选择与结果”并非是一个拥有“对”或“错”这样的属性的选择，也不是一个需要玩家破解的迷题，是一种记录你行进过程的日志，你通过这个日志，可以发现一些关于你自己的真相。

“选择与结果”是WRPG中最杰出一个特征，是WRPG体现自身自由性的基础机制。早期的WRPG很少在剧情上有“选择与结果”这样的机制，因为它们本身只具备很小的叙事性。不过从1997年的《辐射》开始，当黑岛将“选择与结果”的滋味献给世人，能尝出其甜美的人就无法忘却，并毕生追求这种奇妙的感觉，就像脱离现实生活的一次新生，可以自己选择的“人生”。

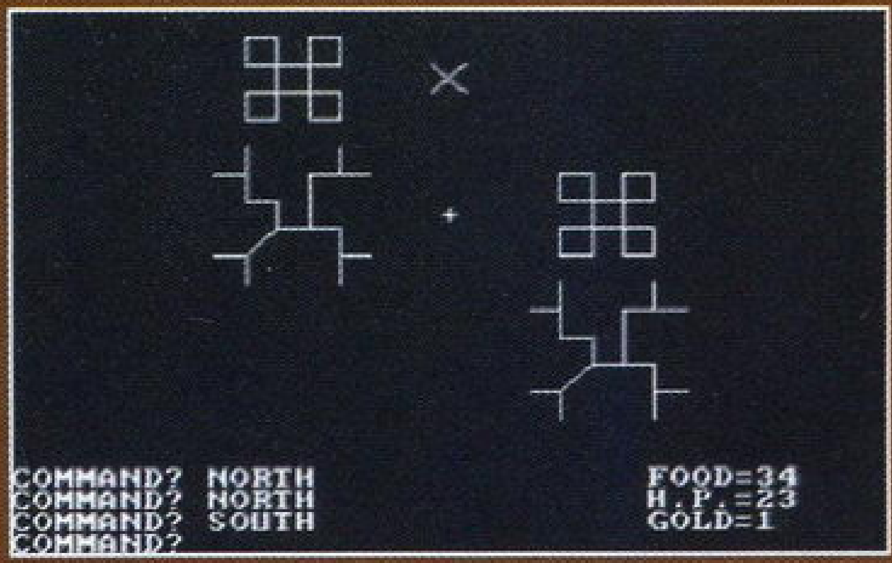
WRPG的起源

RPG的起源在美国，最早要追溯到纸笔角色扮演游戏（Pen and Paper）。第一款真正意义上的纸笔角色扮演游戏是加里·吉盖克斯（Ernest Gary Gygax）创建“Tactical Studies Rules（TSR）”公司于1974年发行的第一版《龙与地下城》（Dungeons & Dragons，后简称D&D），吉盖克斯就是“龙与地下城之父”，也可以看作RPG游戏之父。

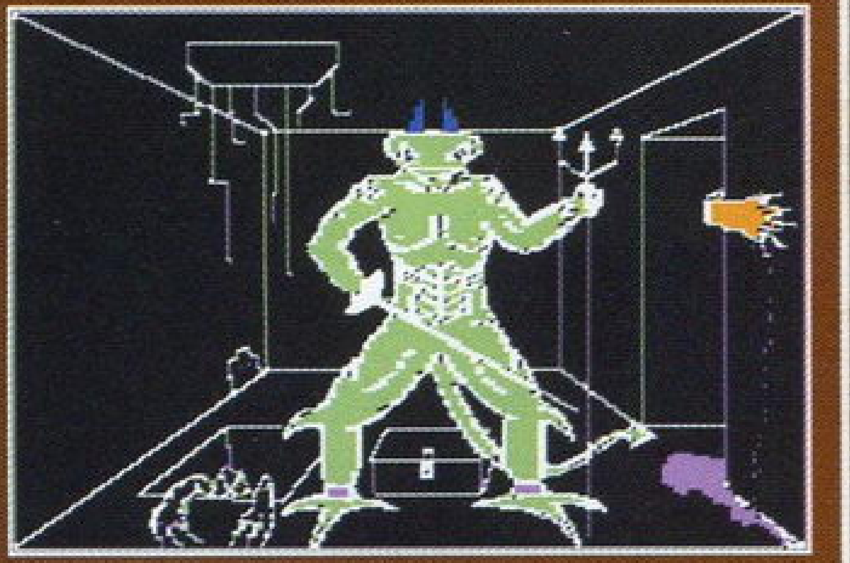


▲龙与地下城之父加里·吉盖克斯，2008年去世，享年69岁。

D&D的灵感来源于奇幻小说和战棋游戏（Miniature Wargame），它的发行标志着整个纸笔角色扮演游戏产业的诞生，在当时，这种游戏就直接被称作“角色扮演游戏”，如今为了与其他类型的RPG区分，我们才将之称为“纸笔角色扮演游戏”或“桌面角色扮演游戏”（Tabletop Role-Playing），不过实际游戏中纸笔或桌子也并非必须使用的道具。



▲《Akalabeth》的地图画面，“×”是地下城，玩家是中央的那一个小“+”，五个正方形连成的图形是城镇。



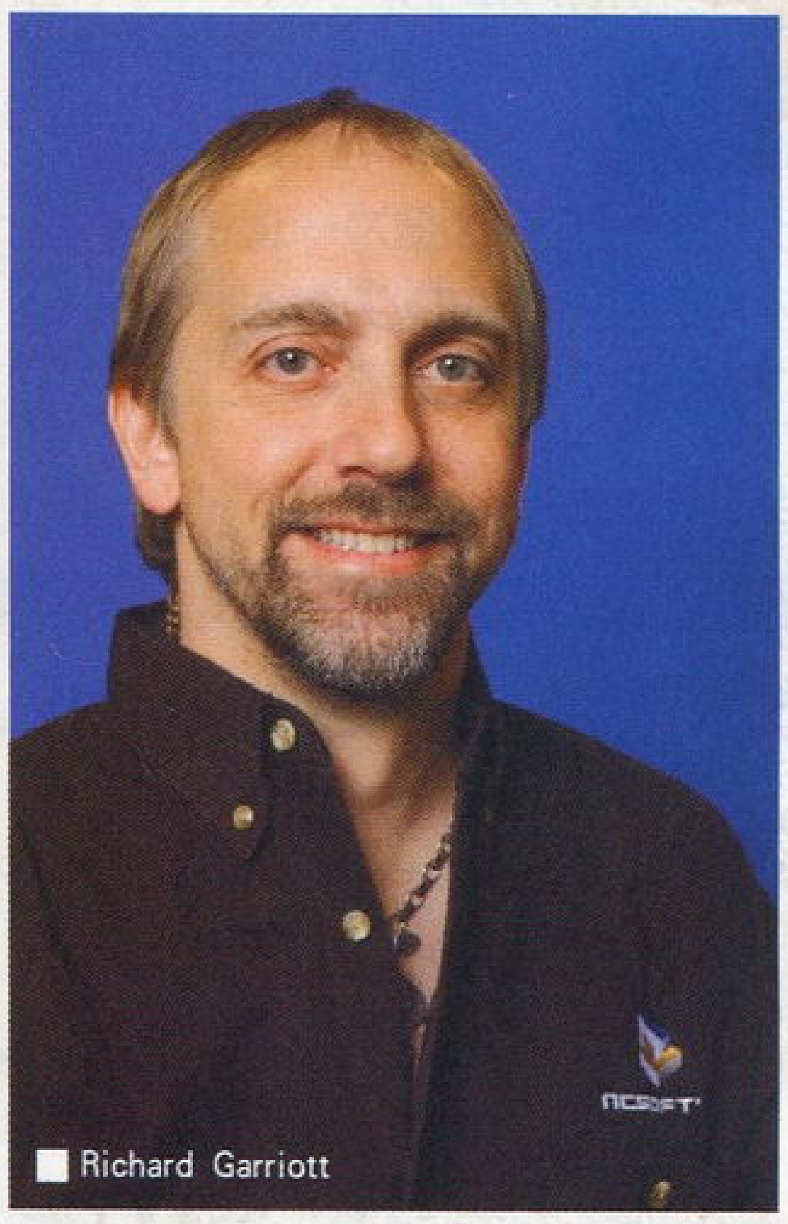
▲绿色的怪物，看上去还是挺恐怖的……

电子游戏历史中，早在“黑暗”的七十年，一些围绕地下城展开的游戏就可以算作RPG的雏形了，比如79年推出的《Dunjonquest：Temple of Apshai》和《Akalabeth》。前者的名字是地下城（Dungeon）的异写和探险（Quest）的合成

词，用到了很多纸笔角色扮演游戏的规则。后者名字来源于《指环王》作者J·R·R·托尔金的作品《精灵宝石》（The Silmarillion）的第四部《努曼诺尔沦亡史》（The Akallabeth），作者加里奥特最初称其为《D&D28b》——龙与地下城第28版（D&D28）启发下的电视游戏，这款作品就是后来举世闻名的《创世纪》的前身，也被称为《创世纪0》。

真正拥有了RPG完整形态的作品应该是均在1981年推出的《巫术》（Wizardry）和《创世纪》（Ultima），这两个名字对于玩家来说肯定不会陌生。《巫术》在日本的受欢迎程度甚至超过美国本土。而“《勇者斗恶龙》系列”更是从这两款游戏中吸取了很多元素，最显著的设定包括《创世纪》中的世界地图和《巫术》中的随机遇敌系统，这些在后来便成为JRPG的标志性设定。而之后，“《巫术》系列”从主流RPG逐渐退出，变成了一款核心向的作品。而《创世纪》则作为中流砥柱，扛起WRPG的大旗一路高歌。

八十年代早期——创世纪


■ Richard Garriott

当年的电子游戏行业并不那么发达，开发出来的游戏别说大卖，能不赔本就算为未来打下了良好的基础，就拿《创世纪》的制作人理查德·加里奥特（Richard Garriott）来说，在英国剑桥出生，在美国德克萨斯州长大，是一个不折不扣的科学狂人。1977年，加里奥特16岁的时候，父母送他到为其7周的计算机主题夏令营中，他用英式英语的Hello回复其他美国同学的Hi，于是大家给他起了一个别号“小不列颠”（British），作为一个在婴儿时代就来到美国的英国人，其实他的口音绝对更美国化，这个绰号一直伴随着他，他也将这个绰号赋予了他制作的游戏中的角色，比如“领主不列颠”（Lord British）和“将军不列颠”（General British）。这种制作人属于那种视游戏和科技如命的狂热份子，在业余时间，玩D&D的时间绝对远远超过约会的时间，而他也是那种很少的能将自己的兴趣爱好发展成一个公司，而且还没有在商战中失败，却大获成功，被更多的游戏爱好者追随的例子。他们制作的游戏怎么能让这些狂热的爱好者喜欢呢？当然是将自己的狂热和幻想融入游戏之中。将自己的的化身在游戏中强化，得以克服各种（幻想出来的）困难处境，打败大魔王……是这样的，当年的RPG就是硬派的数字挑战，在庞大的迷宫中摸索，迷宫大到一辈子都探索不完才好，那样他们就能玩得更久。没有在故事上花太多精力，没有什么哲学思想，没有人文关怀，没有那些拥有悲惨童年的NPC同伴，没有“选择与结果”……只有纯粹的杀大怪、找宝贝和建立在数学方程式上的数字计算，这就是RPG这个游戏类型诞生之初的样子，让孤独的人感觉到自己的强大，以填补一些心灵的空缺。总体来说，是一种为生活不如意、无事可做的悲伤的人制作的游戏。看上去，是一种悲哀的游戏类型。



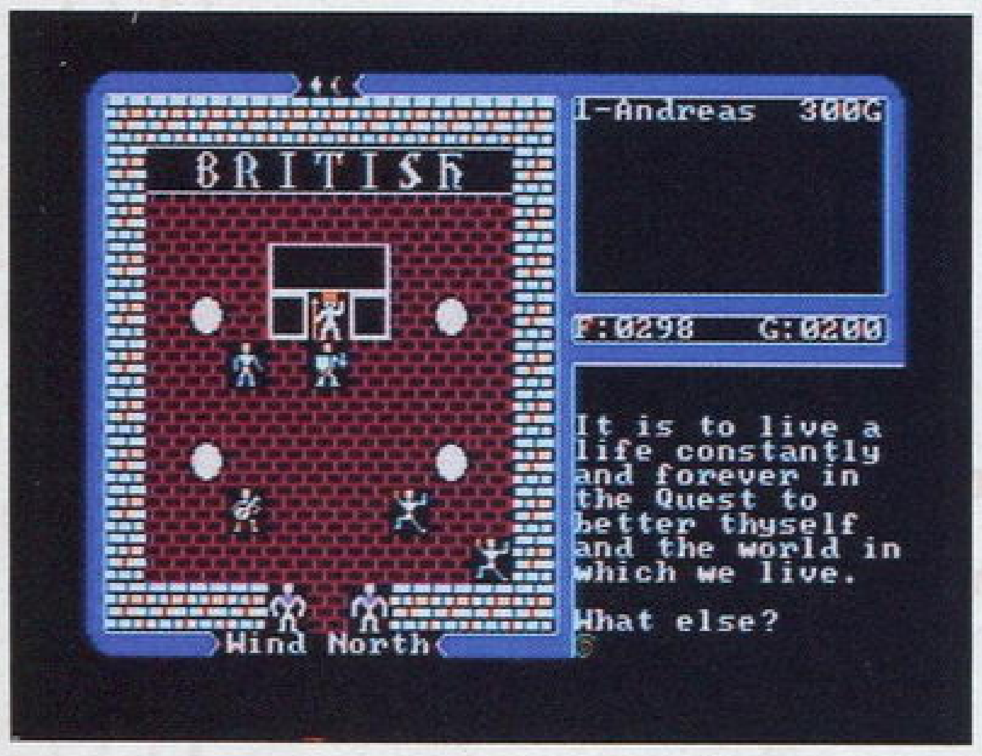
▲《创世纪》第一作和第九作的游戏画面。从第一作的画面中，我们可以看出和《Akalabeth》中相似的正方形组成的村镇图标。而第九作中，同是草地和山洞，恍若隔世。

1981年，在苹果Ⅱ型计算机（Apple Ⅱ）上推出的《创世纪》一举卖出3万份拷贝。到1999年，创世纪一共推出了9部作品，其中的一些作品推出过GB、FC、SFC版本。加里奥特凭借游戏业的成就成了大富翁，他也是第一个飞上外太空的游戏设计师。2008年10月12日，他花了3000万美元作为第六个太空旅行者进入国际空间站。一个以数字、计算机为生的男人，他的一生对于很多人来说却如梦一般奇幻，与RPG游戏放在一起，有一种殊途同归的感觉。

将道德引入游戏之中

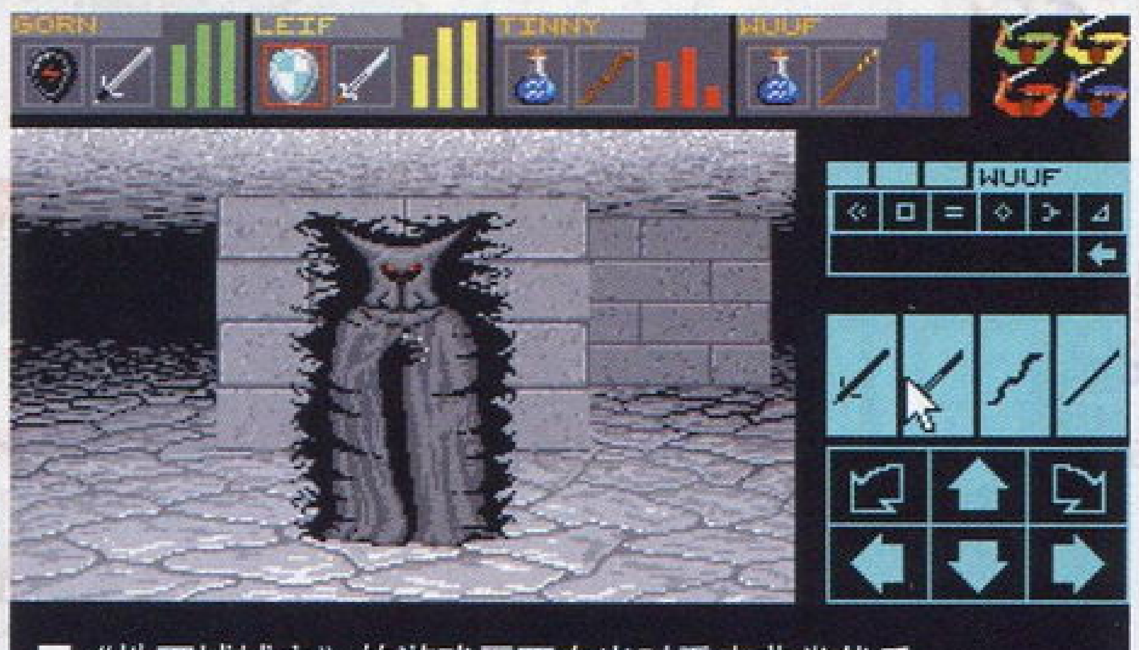
《创世纪》前三作就是纯粹的地下迷宫探险游戏，拥有很多个地下城，有城镇和碉堡，不过要知道，最早可不意味着最好玩。

1985年以前，RPG开始时就会告诉玩家，他的最终目的是杀死一个最终极的恶魔，而玩家要做的就是不停地探索迷宫，杀死怪物和帮助NPC是因为这样做他们会给你好装备，直到你变强后，去干掉最终BOSS。而1985年的《创世纪Ⅳ》则发生了质的变化，你做的一切并不是为了得到回报，而是因为这些是正确的事情，当你在游戏中明白并实践了8种美德（Eight Virtues），才能进入最终迷宫幽暗深渊（Stygian Abyss），得到终极智慧的古抄本，并成为天神下凡。8种美德与真实（Truth）、爱（Love）和勇气（Courage）三项原则息息相关，它们包括：诚实、同情心、英勇、正直、荣誉感、奉献精神、灵性和谦逊，你在游戏中的行动会影响角色的各项原则，从而关系到美德的取得。游戏不提倡捡起一切你能看到的东西，因为它们并非都是属于你的，捡起他们你就会丧失已有的美德，如果这样你就永远无法完成游戏。



在地下城中持续摸索

随着《创世纪》和《巫术》的成功，RPG游戏正式跻身游戏界，出现了优秀的JRPG，例如继承自《巫术》的《勇者斗恶龙》，和随之而来的《最终幻想》和《女神转生》等等。在欧美，《冰城传奇》（Bard's Tale，1985年）和《魔法门》（Might and Magic，1986年）从根本上继承了两位前辈的道路。《冰城传奇》以核心向为目标，不过续作的道路并不太宽敞。而持续发展的《魔法门》则以越来越友善的用户界面和易操作性在游戏界站稳了脚跟。


■《地下城城主》的游戏画面在当时看来非常优秀。

1987年发售的《地下城城主》（Dungeon Master）是RPG历史上最重要的游戏之一，它不仅拥有当时最棒的画面——第一款使用即时3D画面的游戏。当时其他游戏都用键盘缩写表示各种选项，战况看起来像某位说唱歌手的歌词单，它提供了直观的游戏界面。游戏继承自两位前辈的地下城迷题，不过将这些拉把手启动机关、找墙壁上的秘密按钮等元素集成得非常完善，这款集大成的优秀作品影响了之后十年内的RPG作品。

AD&D 的引入和故事性的胜利

80 年代中期，大部分游戏厂商都身陷克隆《创世纪》的游戏制作模式之中，素质参差不齐，优秀作品并不多见。SSI 公司（Strategic Simulations,Inc.）并未随波逐流，他不想作一个模仿者制作千篇一律的地下城探险游戏。1985 年，TSR 看到《创世纪》的成功，准备将自己“高级龙与地下城规则”（Advanced Dungeons & Dragons，简称 AD&D）使用权授授权给游戏开发公司，包括 EA、Sierra 在内的十个游戏制作公司都翘首以盼，SSI 以其多年的战棋游戏开发经验获得了 AD&D 的使用权，之后开发了金盒子（Gold Box）游戏引擎，并制作了一系列 RPG 游戏，统称“金盒子”游戏。1988 年推出的金盒子系列第一作《光芒之池》（Pool of Radiance）给 RPG 带来了生机，他是第一款将 AD&D 带入电子游戏中的作品。游戏开始时，玩家会像传统的 D&D 桌面游戏一样创建一个拥有 6 名角色的队伍，设定种族、性别、职业和能力值。并且它是一款像奇幻小说一样的游戏，玩家会惊呼：“这就像在‘玩’《龙枪传奇》，只不过这故事是发生在‘遗忘的国度’（Forgotten Realms）中。”《光芒之池》对于《巫术》和《冰城传奇》来说，是非常让人欣慰的进步，他为这种充满悲哀的游戏类型注入了叙事性。



九十年代——从黑暗年代到巅峰时期

九十年代的大部分时期，都是 WRPG 的黑暗年代，因为在八十年代，WRPG 已经发展到一个成熟阶段，地下城，地下城！75% 的游戏都是《地下城城主》的克隆作品，剩下的 25% 有些不同，但是这些创新之作都很快被人遗忘。虽然是黑暗年代，但不代表这时期的游戏不好玩，它们只是没有什么变化而已。九十年代中期的 WRPG 都似乎是一个模子里刻出来的，都是八十年代的 RPG 的完美版本。像 SSI 这样的 RPG 大厂，使用现成的金盒子引擎每年都推出两到三款 RPG，但是它们在逐渐消亡，不进则退。其实，在九十年代前期，WRPG 之所以如此暗淡的原因是它们并不是主流，以《毁灭战士》为代表的主视角射击游戏吸引了大部分受众的眼球。这种“危机感”从某种层面看算是一件好事，拿 JRPG 来说，之前缺少危机感，使得日式厂商延续从《勇者斗恶龙》开始的系统和基础设定，那种近乎完美的状态让每款新游戏都只有极少的变化，这影响是深远的，它让 JRPG 在如今陷入举步维艰的泥沼，每款游戏都相似度很高，从故事的讲述方式到角色的成长，再到战斗系统，它们也不是不好，但是它们缺少生机，缺少一种能给人以激情的新鲜感，缺少向外扩充的力量。



地下城探险王者——暗黑破坏神



《暗黑破坏神》（Diablo），这是产生于 WRPG 黑暗年代，却让后人永记的 WRPG。它拥有太多的优点，暴雪的作品就是拥有这样的魔力。它有极高的商业价值：漂亮的画面，优秀的美工创作出的黑暗氛围让玩家对整个游戏拥有不可磨灭的记忆；简单的操作，你如果只有一个手指，也可以玩得很高兴（当然，你还需要手掌压住鼠标并移动……）；游戏性，武器、装备的收集让人痴迷，一层层向下的地下城迷宫让人流连忘返；让人难忘的 NPC、出色的背景音乐、一流的配音……如此优秀的它是否预示着 WRPG “黑暗年代”的终结呢？不。它也只是地下城探索式 WRPG 的完美形态，就像《地下城城主》一样，《暗黑破坏神》影响了之后十年之内的一大批 WRPG，那数量庞大的克隆作品泛滥到让人无法忍受，因为《暗黑破坏神》克隆作品都难以达到原作的高度，甚至连望其项背都异常艰难。



▲《暗黑破坏神》中经典的角色属性和装备道具菜单。

自由之翼——辐射

《辐射》（Fallout），在国内由第三波代理发行，官方中文译名《异尘余生》。《辐射》不是《暗黑破坏神》那样的核弹级重磅炸弹，但是它在游戏界的地位绝对不亚于《暗黑破坏神》，它代表着一种与当时的 WRPG 完全不同的新形态。



在《辐射》之前，没有开发者敢于幻想将一个非线形的故事用在游戏中，因为那种开放式的剧情很难在游戏中实现。《创世纪》和《上古卷轴》这些作品拥有叙事方法宽松的特色，但是主线故事的发生方式无论玩家做什么，还是会按既定的线路发生，但是《辐射》中玩家的行动影响着周围的一切，这就叫做“选择与结果”。当我说“选择与结果”，你可能仍旧会困惑：“玩家的行动会影响剧情、结局这种事情是在这之前就存在的啊！”是的，但是其他游戏中，不同结局的出现方法和你取得了多少隐藏道具、杀死了多少重要角色这样的条件有关。比如你取得了散落在世界各个角落的全部黄金钥匙碎片，你将它们拼成一把完整的钥匙，你打开了秘密的门，你进入了秘室，你发现了一个最终 BOSS 隐藏的秘密，你找到了真正的幕后黑手，你彻底拯救了世界（一般情况下，不完美结局是一次“不彻底的拯救”）。

而《辐射》远远不是这样，是你在选择角色行事方法。你先按 A 方法让剧情进行下去，经过 B、C、D 等节点，到达目的地 X；然后，如果你再回过头重新玩，你选择了一次不一样的行动方法 A'，你的行动对故事发生的过程产生了影响，并且发生了连锁反应，你的前行路线中产生了各种变化，你也许直接到达了目的地 X，也许会经过 B'、C'、D' 这些完全不一样的节点中的几个或全部，然后也到达了 X，或者干脆到达了 X'，甚至是 Y。一切根据你的选择发生变化，也会因为你的角色的属性不同而决定是否能



成功走通这条路。比如一个简单的假设，你需要从一个黑帮老大那里取得到达下一个城市的方法：

1. 你选择对话这种和平解决方案，你可以通过高魅力和高口才直接劝说他告诉你，你说服了他，他直接告诉你了。也许你不能直接说服他，但是能通过一些手段让他信任你，他让你帮他做一些事情，你完成了，你取得了他的信任，你得知了下一个城市的路线，你离开。你没说服他，你要尝试其他方法。你恐吓他，成功了，他怕死，他告诉了你答案；他不怕，他掏出枪和你干仗，你杀了他，你没有了他这条线索，你要自己到大地图上漫无目的地寻找了，祝你好运（或者你还有其他的方法?）。

2. 你决定不理他了，你去找他的情人，你说服/恐吓/收买/欺骗他的情人去他那里套出了他的话，并回来告诉你，你走之前还和她的情人浪漫了一晚。

3. 你决定不和任何人说话，悄悄潜入他的房间，用开锁技能打开他卧室墙壁上的保险箱，找到了一份文件，你得到了你想要的路线。

4. 你认为他是坏人，你杀了他、他的手下和他的情人，然后你用开锁技能打开保险箱；也许你没有那么高的开锁技能，于是你出门开着车在大地图上凭感觉找到了那个城市。

5. 你干脆选择跳过下一个城市，去其他地方看看，也能将游戏进行下去……

这其中还有很多种可能，你通过这些不同的行动，除了将游戏进行下去之外，还影响着这个黑帮所在的城市：如果你杀了他们所有人，这个城市不再受这个黑帮的肆意蹂躏，在结局中这城市欣欣向荣；你说服他，并帮他做了一些龌龊勾当，结果这城市更加暗无天日，而且还吞并了旁边的城镇；你没理他，或者恐吓他成功了，没有对这个城市做出太大影响，结果这城市依旧黑暗……这中间还会影响到一系列支线任务，支线任务取得道具，不同的道具会用在不同的场合，也许可以触发其他的剧情，这些剧情也许嵌套在其他城市的某个重要角色的故事中……总之，说夸张一点儿，你的一系列决定会跟蝴蝶效应一般影响整个剧情走向和你之后可能做出的选择。在《辐射》里，有殊途同归，也有走上歧途，一小段一小段的分支错综复杂，就像干涸的河床上破裂的纹路，密密麻麻地铺在整片土地上，你可以画出一千条不同的路线。

《辐射》和其续作《辐射2》，都是如此庞大的游戏。这些“选择与结果”都建立在后启示录风格（Post-Apocalyptic）的废土（Wasteland）之上，这和大多数WRPG剑与魔法的中世纪风格有着



明显的区别。故事的背景是二十一世纪五六十年代发生了核战，世界变成荒芜的废土，人们进入避难所，文明从那时开始与现实世界发生了分歧，而那之后又各自发展了一百来年，你看到的是一个平行世界中的未来，他们保留着和现实世界中相似的文明产物，而之后却向着一个不可思议的方向疯狂蔓延，并且远远超出现实的控制，在完全不同的生存环境中，人们的道德观、世界观、价值观都发生了分歧，这就是《辐射》的世界，充满怀旧的魔力、复古的温情和狂放的幻想。

战斗的精髓——博德之门



SSI在用D&D规则开发了一系列游戏之后，失去了授权，继续开发了一些非D&D规则的RPG之后便逐渐淡出了RPG市场。九十年代后期，Interplay得到了D&D系列的授权，并找到了一个加拿大的工作室为其开发D&D游戏，这个公司就是在日后蒸蒸日上的BioWare。他们的第一款游戏《博德之门》（Baldur's Gate）在1998年发售，这仍旧是一个不以“选择与结果”为重点的线性故事，以探索、战斗为游戏的主要内容，就像以前的金盒子游戏。但是BioWare发明了最吸引人的战斗系统之一——带有暂停机制的即时战斗系统。这种系统非常简单明了且乐趣十足，玩家可以像玩即时战略游戏的局部战斗一样，框选角色进行攻击或指定单个角色释放法术，可以自定义快捷键快速进行某种行动；如果场面比较复杂，就可以按下空格键让游戏暂停，然后逐个分配每位同伴的下一步行动，全都设定好后再按空格恢复游戏。

除此之外，《博德之门》中的日志（Journals，记录玩家进行的大部分行动）和自动记录这些系统都得以完善，成为之后WRPG的典范。游戏允许角色继承，在开始《博德之门II》时可以直接导入前作的角色。

抉择的终极魔力——异域镇魂曲

1999年的《异域镇魂曲》（Planescape：Torment）是黑岛小组在《辐射》之外的又一款荣光之作，其影响力不亚于《辐射》，而且是《星球大战 旧共和国武士》（Star War：Knights of the Old Republic）和《质量效应》等作品设计理念上的生父。

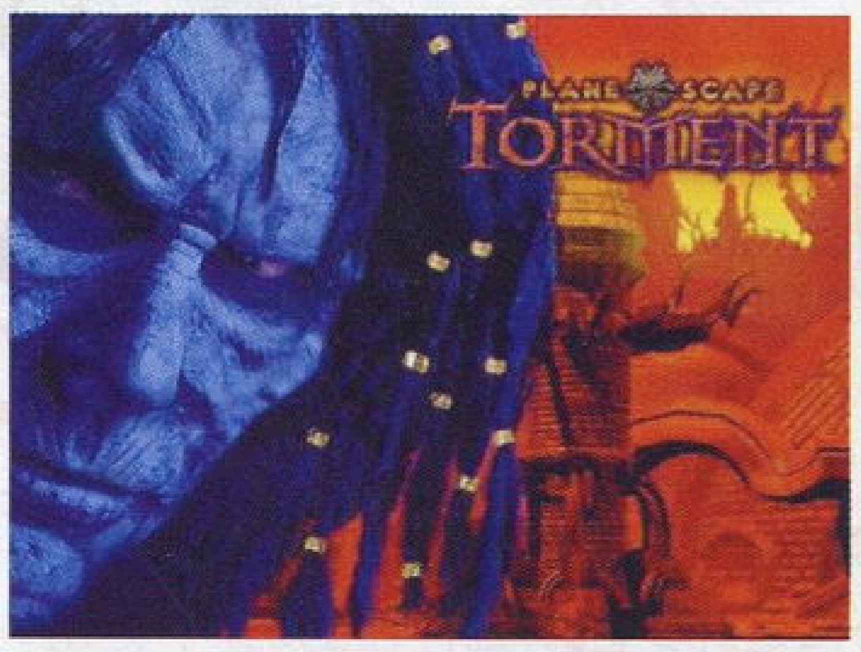
游戏的系统和画面引擎都引自《博德之门》的Infinity Engine，最大的亮点是他的剧情，你可以通过不同的对话选择控制角色的思维，你在一个线性的故事中，但是有一定的自由选择角色的行动方式，你的行动可以是善良的也可以是邪恶，不过要知道，这游戏神就神在这点，很多行动并非可以用善良和邪恶定性，不同的选择对应着角色的不同人格，而你想要哪种人格成为你在游戏中的化身，就是你说了算了。它为后人展示了什么才是拥有极强互动性的线性故事。

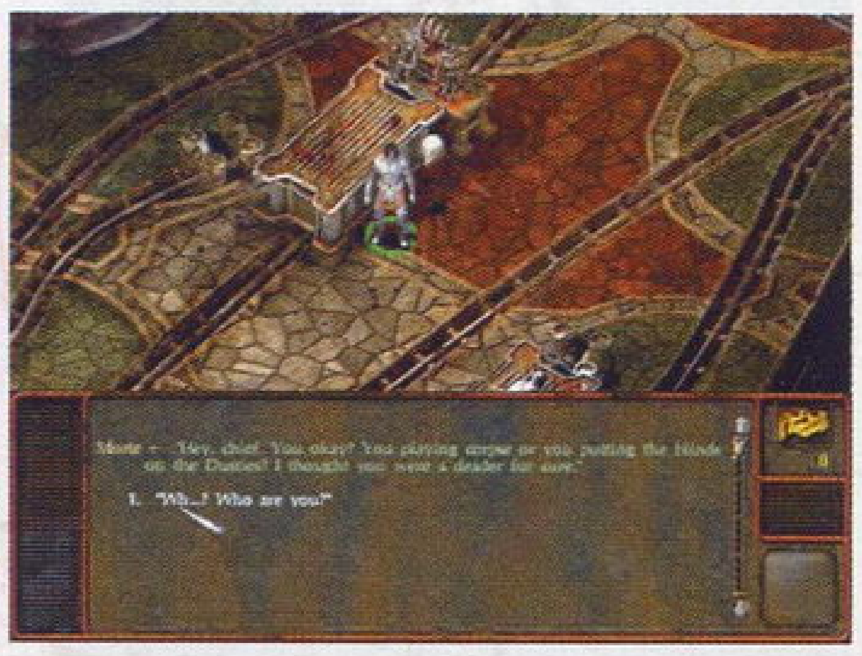
《辐射》向整个世界展示了“选择与结果”的神奇效果，而《异域镇魂曲》真真正正地为“选择与结果”下了定义。

游戏中，你是一个无名氏，在停尸间醒来，你旁边有一个悬在空中的骷髅头，它说它叫莫提，接着你发现他（它）是一个话痨，你知道自己已经无数次死去并从这里醒来，也就是说你是一个不死的人，你的身体上有很多岁月的印记，但是你失去了几乎全部记忆，你不知道自己是谁，从哪来，到哪去，但是你周围的人似乎都认识你。你在对于自己来说完全陌生的世界摸索，而这个世界却非常熟悉你。

这个世界中有一种叫收尸人的群体，他们将死尸卖给教会，教会将死尸以奇妙的方式激活，成为永世的奴隶。玩家死亡后会被收尸人收走，并在一个较近的停尸间复活。一次次的“生命”中，你做了什么?你的爱人、朋友、敌人都在哪里?他们是否在暗中看着你这个怪物，有意远离，亦或想接近也因为各种原因而无法接近你，他们对你又爱又恨，又渴望又恐惧。

无名氏在你的控制下，可能会成为RPG历史上最邪恶的主角，也可能会和其他游戏中的角色一样是一个有着“历史”的做好事的家伙。





它改变了RPG的道德取向——你在游戏中不再是一个可以被预言为“要做好事的人”，玩家的化身在游戏之初处于绝对的中立阵营，之后会根据不同的行动在善良与邪恶、秩序与混乱之间摆动，NPC的行动会因为玩家的阵营变化，微妙至极。

在这之后BioWare制作的《博德之门II》和其资料片《巴尔的王座》也更注重道德的选择和剧情的互动。而黑岛小组的《冰封溪谷》反而却更注重战斗系统。

后黑岛时代

黑岛（Black Isle）是WRPG历史上最重要的工作室之一，将黑岛活跃的1997年到1999年是WRPG的巅峰时期。后世的RPG都与《辐射》相比，而都会从中发现他们缺少一些东西，也许是因为我们的先入为主和浓重的怀旧情绪使然，但是实情是，在“后《辐射》时代”确实没有出现一款影响力如《辐射》一般的作品。

为何黑岛受到如此多的爱戴？他的作品是伟大的，但是这近乎宗教式的狂热，也许并不是因为黑岛已经作出了什么，而是人们从他的作品中看到了“他能够作出什么”，这是一种可能性，一种对未来的幻想。就像WRPG中，玩家看到广阔的世界，全是未知，巨大的压力和希望让人心情矛盾，但是感情必然充沛，而且情绪激动。

不过黑岛小组制作的游戏不多，《辐射》、《辐射2》、《异域镇魂曲》、“《冰封溪谷》系列”，没了。除了这些精彩的游戏，黑岛的制作人们各寻出路：主创人建立了“Troika”，制作了野心极大的《奥秘》（Arcanum：Of Steamworks & Magick Obscura）；大部分员工去了Obsidian（黑曜石），制作了《星球大战 旧共和国武士Ⅱ》和《无冬之夜Ⅱ》，另外还将在2010年推出《辐射 维加斯》，使用《辐射3》的引擎，由Bethesda发行；加拿大小组BioWare，与当年的黑岛有着密切的关系……这些小组都有着优秀的血统，所谓根正苗红，是他们在后黑岛时代延续着WRPG的精神。当然除了这些之外，还有很多优秀的小组，比如Bethesda，他们的“《上古卷轴》（Elder Scroll）系列”从第三作《晨风》（Morrowind）开始深受玩家喜爱，第四作《湮灭》（Oblivion）更是为其奠定了WRPG领军人物的地位，也让他争取到了《辐射3》这样的“名牌产品”的开发权。

BioWare 简介

熟悉欧美RPG的玩家应该都听说过“《博德之门》系列”的鼎鼎大名，以“龙与地下城”（D&D）规则为核心，采用“被遗忘的国度”战役设定的这款奇幻RPG被誉为欧美RPG的经典作品。尤其是《博德之门Ⅱ：安姆的阴影》（Baldur's Gate Ⅱ：Shadows of Amn）更是在剧情、节奏、



战斗、自由度等多方面达到了2D时代欧美RPG的巅峰水准，并得到了销量的肯定。该作确立了一系列BioWare之后赖以名扬四海的特色：“一键暂停”系统、充满道德选择的对话分支、形形色色的队友、写作出色的剧情、高策略性的小队战斗系统。在诸多欧美杂志和网站进行的各种RPG回顾和排名中，《博德之门Ⅱ》总是名列前茅。限于仅推出了PC版，这款作品在主机玩家尤其是国内玩家群体中的影响力有限，繁复艰深的《龙与地下城》规则也打击了许多人的尝鲜动力。

时过境迁，BioWare在经历了情同手足的黑岛工作室（Black Isle Studios）被关闭，并就《无冬之夜》（Neverwinter Nights）版权问题与黑岛母公司Interplay对簿公堂之后，终于一步步走上了原创之路。《星球大战 旧共和国武士》（Star Wars：Knights of the Old Republic）保留了D&D精华又进行大幅简化的D20系统，搭配家喻户晓的《星球大战》世界设定，使得BioWare一举将PC平台上积累的RPG经验成功地转移到了主机平台上。这一成功转移中的一大进步，就是BioWare借鉴了好莱坞式的“半身对打镜头”，即在对话过程中，镜头在两个主角之间切换，利用新主机平台的优势机能，维妙维肖地展现了电影化的对白场面。由于采用D20规则，《旧共和国武士》的战斗系统中一键暂停的传统得到了保留。此后，由原黑岛工作室元老重新组建的黑曜石（Obsidian）制作的《旧共和国武士Ⅱ》进一步巩固了这种优势，两作销量都迅速突破了百万份。

乘着在Xbox平台大获成功的优势，BioWare又推出了从设定到系统规则都完全原创的作品《翡翠帝国》（Jade Empire）。这款A·RPG作品以古代中国风格的奇幻设定，结合武术打斗，制作出了一款别具一格的作品。这款真正意义上摆脱授权、彻底原创的角色扮演游戏第一次实现了真正即时的战斗系统。

博德之门的精神延续——龙之世纪 起源

历经近5年的潜心打磨和一再跳票，2009年11月横空出世的本作可谓集成了BioWare看家作品的精华。所谓“起源”，就是在整体风格上“回归原点”，继承发扬《博德之门》的遗风，回归以小队为单位的中世纪奇幻冒险。尽管因为种种原因，故事设定和规则系统都已经完全原创，但BioWare官方都毫不讳言地将《龙之世纪 起源》（以下简称DAO）称为“《博德之门》系列”的“精神续作”，所以大家将其戏称为《博德之龙》也不为过。

在世界架构上，BioWare在开发访谈中坦诚DAO借鉴并参考了美国科幻奇幻作家乔治·R·R·马丁（George R.R. Martin）的当代奇幻小说经典《冰与火之歌》（A Song of Ice and Fire）的设定。每隔几百年，一股黑暗势力组成的怪物军团“黑潮”（Darkspawn）就会如瘟疫般肆虐人间，入侵文明世界，世人称之为“大灾变”（The Blight）。而人类文明抵抗这一入侵的组织灰鹫护国团（Grey Warden）在漫长的和平年代中被人轻视淡忘。面临再次来袭的和上古巨龙的威胁，人类需要以灰鹫护国团为核心将法兰登王国（Ferelden）的各股势力再次团结起来，举行部族“会盟”（The Landmeet）。整个故事线索便以此展开，玩家要团结精灵、矮人、魔法学会（Circle of Magi），以及最难团结的人类自身，经历残酷的宫廷权力斗争，最终一致对外，直面巨龙（Archdemon）的到来。这一年便是历史上的“龙之纪元”。

本作在公布之初只面向PC平台，毕竟作为《博德之门》的精神续作，鼠标键盘加上第三人称俯视视角是经典的操作模式，但当EA收购BioWare后，官方很快就公布了面向X360和PS3主机平台的版本，这使得更多玩家有机会领略到这款史诗级巨作的风采。家用机版DAO在界面上针对手柄操作进行了大幅优化，首先取消了PC版的战略视角，全程都采用时下流行的第三人称越肩视角操控角色；其次在操作界面上使用了手柄快捷键指定和辐射状菜单；最后在游戏细





节上进行了诸多调整，比如家用机版 DAO 在普通难度下，是没有友军伤害的（即范围魔法也不会误伤队友）。当然这些细节上的妥协并不影响家用机版玩家享受 DAO 的大部分乐趣。BioWare 最为经典的“一键暂停”功能在 DAO 中也得到了保留，玩家可以在任何时候及时暂停，重新安排角色的战术。

作为 BioWare 近年来最为重要的野心之作，《龙之世纪》从公布之初便准备打造成宏伟的系列三部曲，官方小说也已紧随游戏推出，因此可以预见随着 DAO 的走红，欧美奇幻类 RPG 又将迎来一个新的高潮。BioWare 向来重视剧本写作和复杂的对话分支，DAO 更是不吝人力物力，文本量达到了空前的 90 万字之巨，就连官方攻略本的厚度也达 300 多页。

重返主流的射击 WRPG——质量效应

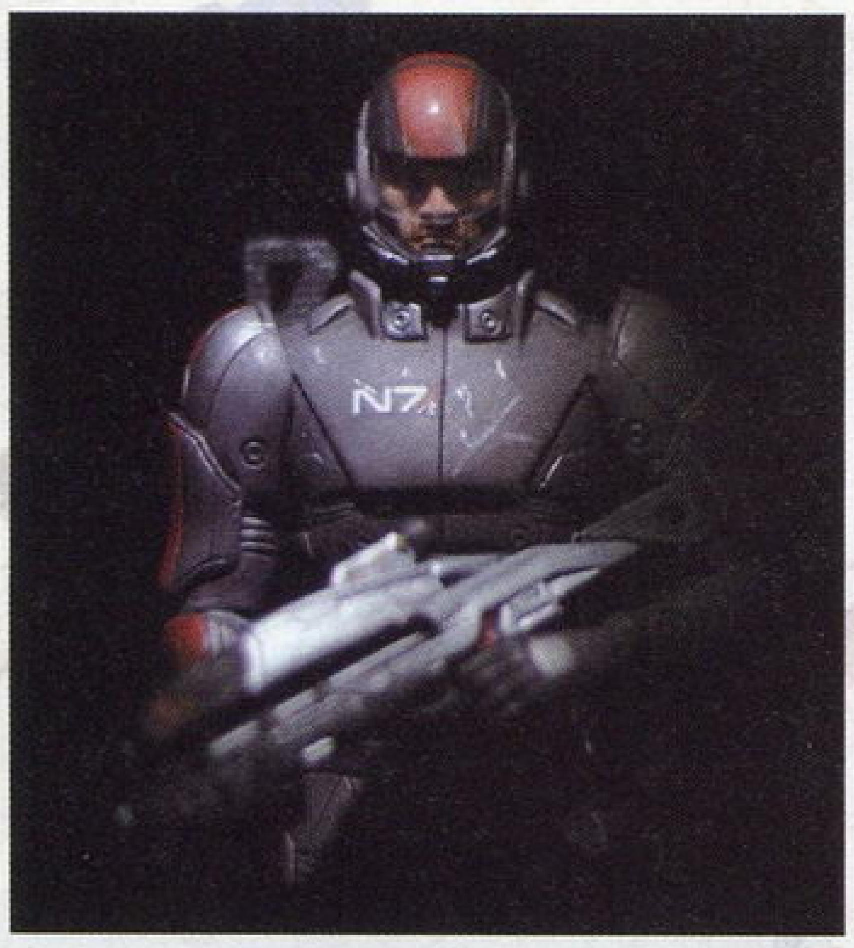


毫不夸张地说，《质量效应》是近年来原创 WRPG 中素质最高的作品。以三部曲框架推出了前两作，以科幻史诗般的剧情吸引玩家，以大量的对话选择来宣传游戏，在当今这样的游戏界，如此大张旗鼓打出“剧情”牌的厂商并不多，所以 BioWare 是好人。

进入游戏后，玩家就置身于浩瀚的宇宙之中，数个幻想出来的银河系中的种族都有着完善的设定，种族之间的恩恩怨怨和万千联系让整个世界异常鲜活。

游戏的画面也非常棒，凭借次世代的强大机能，真正表现出一个丰满形象的世界，角色的面部表情也堪称业界顶级效果，剧情过场在连串的动作场面接连发生，玩家在时刻变化的环境中亲自参与演出。你一步步揭开真相，却发现越来越多的未知，敌人的强大远远超出你的想象，这是一个科学的世界，没有神灵存在，但是却有超越想象的凌驾于银河系联盟中其他物种的高阶层“生命”存在，这是一个巨大的“阴谋”，而且这阴谋也超出你的想象。因为是三部曲，在第二作通关后，仍旧是发现挖得坑越来越大，不过快能看到尽头了。你能通过游戏中的词典、主线和支线任务、观察 NPC 等等发现越来越多的细节，并为这个完成度如此高的世界赞叹。每个角色都有自己的故事，又都能和巨大的阴谋扯上关系，每个角色都有自己的个性，游戏进行中主角可以随身带两名同伴一起行动（自由选择），他们会根据当前发生的事情做出符合自己个性的行动和评论，有时候真的很难想象整个游戏的剧本到底有多么庞大，这可是 10 个个性不同的同伴啊，当然还是全程语音的！

游戏的系统使用当今流行的第三人称越肩视角，战斗也是以射击为主，相当于魔法的生物技能和科技技能，也是以瞄准射击为基本。第二作简化了前作麻烦的道具栏，将武器和子弹种类进行简化，并且加入了上弹动作，加上更加完善的掩体系统，整个战斗系统更像《战争机器》了。打开技能菜单控制角色下一步的动作也是继承了 BioWare 一键暂停的特色系统，近年来动作射击和主视角射击游戏中常用的自动回血的特性也让它和其他的角色扮演游戏有着很大的区别，不过职业众多，搭配不同的同伴展开不同的战术，简单直接，却乐趣十足。



相对于《辐射》这样的作品来说，游戏的多结局其实说实话只有很少的一些差别，因为是三部曲，后面的故事总是要继续编的，你不能让一个重要的敌方角色又死又活，也不能改变整个世界的格局，所以能搞的只有同伴了。以更加优秀的第二作来说，多结局就是哪几个同伴死了，哪几个活了下来，同伴的死活和你跟他们的“友好度”相关（实际是忠诚度），帮他们完成属于他们自己的支线任务可以让他们学会终极技能，剧情上将可以让他们更加义无反顾地冲锋陷阵面对自己可能面对的危险命运，不过越是义无反顾，越能发挥极限，所以越忠诚，他们在最终任务中存活下来的几率就越大。和你打枪的技术没有太大关系，因为要在最终任务的很多阶段做出选择，指派指定队友去执行危险的任务，所以你对战局的理解也将直接影响同伴的生死。

不过游戏好就好在这个生死会影响到你通关之后的事情，不是收集个结局那么简单。第二作继承第一作的记录，除了上来就有丰富的资源和较高的角色等级外，在前作中和几个重要同伴、NPC 的关系也会代入到新作中，你之前的恋人关系也会在新作中产生戏剧化的情节。拿第二作的结局来说，要想在通关后继续完成银河系中的各种支线任务，就需要主角活下来，能继续用的同伴也是存活下来的几个。而且根据二代继承一代记录的优秀效果看，你存档中同伴的状态必然会和三部曲的终章有分不开的关系。

Bethesda 简介

BETHESDA GAME STUDIOS

Bethesda 在 1986 年建立，起初开发了一些体育或动作类型的游戏，但是真正让 Bethesda 扬名世界的肯定要数“《上古卷轴》系列”作品了。“《上古卷轴》系列”起始于 1992 年，前两作是接近于冒险游戏的主视角角色扮演游戏，操作也不那么灵光，从《上古卷轴Ⅲ 晨风》开始跻身佳作行列。在《上古卷轴Ⅳ》之后，Bethesda 从 Interplay 手中获得了“《辐射》系列”的版权，将这一经典系列在 10 年后复活于世，实在是让所有 FANS 心花怒放，而《辐射 3》也让 Bethesda 不管是在经济上还是口碑上都得到了极大的收获，并成为可以与 BioWare 齐名的新时代 WRPG 支柱。《上古卷轴Ⅳ 湮灭》和《辐射 3》除了游戏本身的优秀之外，PC 版上各种丰富的民间 MOD 也是让广大 FANS 连连叫好的一大原因，很多游戏中无法实现的事情，都可以通过自制的 MOD 实现，比如在《湮灭》中加入巨大的 BOSS 战，在《辐射 3》的世界中增加各种稀奇古怪的道具和角色等等。

让你忘记主线的未知世界——上古卷轴Ⅳ



《上古卷轴Ⅳ 湮灭》于2002年开始开发，目标是创造出接近极限的画面效果和一个更加真实的环境。2006年发售，产生了巨大的影响。游戏使用了加强版Havok物理引擎，高级动态光源让昼夜交替的世界充满时间的动感，程序内容生成器可以让开发人员更方便快捷地制作细节丰富的地形，Radiant AI系统让NPC可以根据当前情况作出自己的选择从而表现出不同的生活习惯。

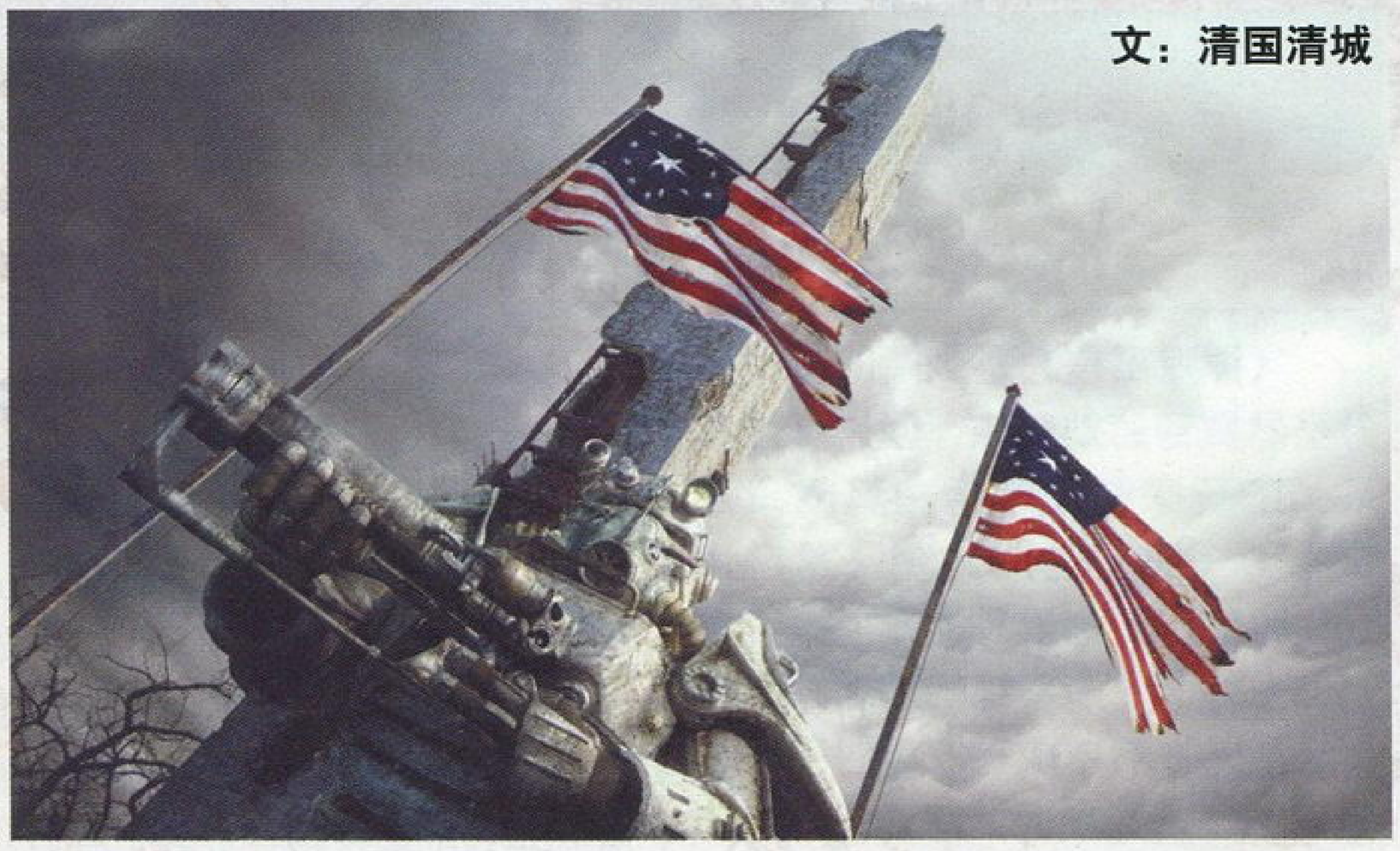
游戏的玩法是典型的沙箱式自由模式，玩家可以一心完成主线任务，也可以完全抛开拯救世界的重任，探索巨大的游戏世界，体验各种生活，在地下城中冒险，你可以做坏人也可以做好人，这是最基本的选择，你甚至还可以变成吸血鬼，之后人物的属性会发生变化，夜间要比白天更强一些，还需要在时间限制内吸人血才能恢复生气，否则你越来越白而且开始出现异样的皮肤会让NPC产生警惕，如果发现你是吸血鬼，他们可是会毫不犹豫地开战。

在巨大的世界中自由探险是游戏的最大乐趣来源，骑着骏马穿过草原，在路上遇到各种人和各种事，你就像一个活生生的人，与游戏中的NPC打交道，帮助他们或者干掉他们，如果你对路人好，他在其他某个城里的亲戚或许会对你另眼相看。

本作为玩家提供了奇幻味道十足的游戏体验，受到玩家和媒体的一致好评，不过敌人种类单一，地下城迷宫规模稍小，没有让人印象深刻的BOSS，巨龙只能看不能挑战，实在遗憾。游戏在2007年推出了扩展包《颤栗孤岛》，增加了30个小时以上的冒险旅程和新任务、怪物、魔法、道具等等。

重返废土的传奇之旅——辐射3

文：清国清城



坐在科学馆的天文馆中，破烂的投影仪把灿烂星空的影像投射到穹顶，看着星光闪烁，耳边传来解说者叙述人类探索外太空的伟大梦想，上世纪40年代的怀旧歌曲悠然响起……当你几乎要陶醉在这孤寂的浪漫中时，突然杀到的一对变异人打破了宁静，呼啸着要拧断你的脖子。在同一座破败的城市里，绝对的孤寂与恐惧并存，它让人想起威尔·史密斯的《我是传奇》，同时又掺杂了一些《生化奇兵》式的诡异怀旧风——这就是《辐射3》，一个令人挥之不去的末日记忆。

《辐射3》不是那种“命运的齿轮开始转动，XXX踏上了拯救世界的征程……”，这个世界已经无药可救，但你可以影响这个世界中很多人的生活，而这将反过来影响主角本人。在核灾难后的世界里，没有规则，没有制度，没有法律，正如Bethesda游戏设计师Emil Pagliarulo所说，这个世界是为那些“翻过了道德的栅栏再也不愿回头的玩家”而设计的，而我们的主角就是让玩家通过其观察世界的一个窗口，同时也是这个世界中的一分子。

业报（Karma）系统决定了《辐射3》的基调。你在这个世界中所做的一切都会影响到你的“业报”，为善与为恶导致业报值的变化，并因而影响能力和剧情。按照游戏的“主线”打一遍，触到的只是这个世界的冰山一角，就像坐着观光车把迪士尼乐园游览一遍，虽然你会看到很多精彩好玩的景点，但是却失去了自己摸索、不断发现惊喜的乐趣。类似的系统在WRPG中非常普遍，从这个角度来说，WRPG与其说是“角色扮演”，倒不如说是“扮演真我”，因为你在游戏中的行为有很大一部分是自身性格的反映，同一款游戏，每个玩家扮演的都是不同的角色。

当Ink Spot乐队慵懒的旋律《Maybe》（也许）在游戏中的收音机里响起，它不仅勾起人们对系列原作的回忆，它也是游戏特性的一种诠释——“也许你会坐着叹息，期望我就在身边。也许你会问我能否回到你的身边，也许我会说‘也许’……”在《辐射3》的世界里，也充满了无数的“也许”，无数的可能性。在游戏初期就出现了大量可导致重大影响的抉择：围绕未引爆的核弹头而建的Megaton小镇里，玩家可以将炸弹引爆、拆除炸弹或者完全无视该镇，如果引爆了炸弹，将从此毁掉一个本来可以常来逛逛的游戏场所，但是也开启了其他的可能性。这是本作中最具争议性的任务之一，如果答应Burke先生，将炸弹引爆，就会获得金钱和房子，但是会损失1000点业报值。每个决定总是会在得到一些的同时失去另一些东西，而正是因为每个抉择都很重要，才会让玩家审慎对待。在这个末日后的世界里，人命贱如粪土，Burke想要毁掉Megaton的原因，仅仅是因为这个丑陋的地方挡住了华盛顿废墟的美丽景观。看到那些淳朴的居民们将核弹头当作圣物般崇拜，甚至在其周围有核辐射的水里洗澡，习惯在游戏里循规蹈矩的玩家也许会选择将炸弹拆除，然后逮捕Burke。此举只会获得200点业报奖励，远不如钱来得实在。行善则清贫，为恶则富庶——世界原本如此。

有人说WRPG的高自由度反映了西方人对个性的追求，将决定权交给玩家，让每个玩家书写自己的传奇。而普遍有从众倾向的亚洲人更习惯于一切规规矩矩照章办事的JRPG，按照制作人规划好的路线一步步推进。JRPG是线性结构，而WRPG则是树状结构，由无数的分支组成。树状结构的好处不是让你重玩N次，而是让你有“我是传奇”的感受——这是你自己的冒险故事，你有抉择的权利，你不是游戏开发者们的牵线木偶。

《辐射3》的每一个分支都可能成为一个精彩的小故事，游



戏本身就像一本短篇故事合集。JRPG中NPC的存在意义可能仅仅是某句台词、某件物品，甚至与街道上的垃圾桶、板条箱一样，只不过是场景的点缀品。而《辐射3》的NPC是为了自己而存在，他们努力以自己的方式在极端恶劣的环境中生存，或者模仿核战前的家庭生活，或者成为……吸血鬼……这些为自己而活的NPC构成了一个鲜活的世界，通过与这些人物的互动，玩家才能从更人性化的角度了解这个世界。

《辐射3》是一个传奇，一个描写废墟世界众生相的传奇，你所遇到的很多奇人异事都很有寓言色彩。“绿洲”任务中，与树木融为一体的树人Harold一心寻死，却因为在其四周长出绿树，因而被人们作为神迹崇拜。Harold求主角到地下找到他的心脏将他杀死，玩家有三种选择：帮助他了结痛苦的生命、为其涂抹药物加速其生长或者使用树液阻止其成长，让Harold继续存活并加速成长，可以保持并扩大森林。这个任务涉及了关于安乐死的社会争议，是“自私”的死去还是为社会公益痛苦地活着？与其他善恶分明的抉择相比，这种超越道德问题的抉择更令人深思。

柏拉图说，艺术是种骗术，会导致人们道德沦丧。而亚里士多德认为悲剧能令人完善自身，因为他能令人释放恐惧与怜悯。后世的思想家们根据亚里士多德的理论发现了艺术的实用功能。大多数WRPG总是一副黑暗深沉的基调，与明亮欢快的JRPG形成鲜明的对比。而在它的深沉与悲怆中，蕴含着深邃的思想性，你在它的世界里释放另一个自我，在创造传奇的同时，现实中的你会多一份对人生的感悟。

我行我素——神鬼寓言

文：linsiyuan

生活——主旋律



▲晨曦中的小镇宣告新一天生活的开始。

“清晨，我睁开双眼，伸手摸了摸身边熟睡的妻儿，随后起床来到屋外。微风带着泥土的清香划面而过，宁静的小镇慢慢从夜幕中醒来。今天又是美好的一天，尽管自己早晨要去木匠那里劈柴，下午还要去找铁匠完成昨天的工作，但是为了让自己一家人搬进城里的新房子，努力赚钱是应该的。于是我带上爱犬，缓缓朝着远方走去。”

以上一段文字，是一位普通玩家在《神鬼寓言2》的世界里一段简单的生活写照，而这也恰恰是“《神鬼寓言》系列”的主旋律——生活。

“WRPG”最大的特色就是玩家以自己的视角展开游戏故事情节并用自己的方式选择命运，而“《神鬼寓言》系列”则将这个特点发挥得淋漓尽致。无论是言行举止，表情动作，还是自己的所作所为，甚至连穿着和食物都将影响到玩家角色的塑造乃至整个游戏剧情的发展。“表情与动作系统”并非是系列原创，但其无疑使得玩家与NPC交互的环节更加生动和真实，比起长篇大论的对话选项来，几个简易而形象的表情能更直接地向NPC们呈现玩家的内心世界，“纯真度”则将玩家平时饮食的倾向全面体现到角色的体型和面貌上，无论打工赚钱还是成家立业，都是属于玩家自己的生活。与同是“WRPG”巅峰作品的《上古卷轴4》和《辐射3》相比，显然“《神鬼寓言》系列”更加注重对于生活本身的体验。

善恶——寻找自我

古人云“正邪不两立”，虽然现世代的不少游戏核心思想已经超越善恶之上，但不可否认的是“善与恶”永远是评判人和事最基本的标尺。“《神鬼寓言》系列”通过“善恶值”来反映玩家的正邪。“善恶值”不仅仅是单纯的数值，更重要的地方是它能与“纯真度系统”结合来更丰富地改变玩家角色的外貌：杀人放火无恶不作的人，其内心极度扭曲使得他们的长相有如恶魔，反之内心善良的人则慢慢朝着纯真天使的样子发展。形象的变化会引发NPC一系列连锁反应，从而导致更多可变因素的发生，这些都是游戏留给玩家自行去探索的内容。除了善恶值之外，穿着打扮也是非常重要的因素，试想一位身着黑色斗篷的神秘人，背着邪气缠绕的魔剑站在阳光明媚的城镇中间是一副什么景象，显然周围的NPC们会用各种鄙视的表情来告诉你他们对于你的反感。



■到底谁才是真正的自我恐怕只有玩家自己才知道。

其实“《神鬼寓言》系列”本身的主题即是善恶。无论是玩家在游戏中塑造角色的善恶倾向，还是玩家自己与虚拟游戏角色的善恶映照，都是游戏想要寻找的深层涵义。也许平时天真善良的人，心底却压抑着无尽的黑暗，这种黑暗的感觉在“《神鬼寓言》”的世界中通过另一个自我得到了宣泄和释放；反之平时自我压抑的人，能在游戏中找到久违的阳光与温暖，从而唤起自己内心世界中更多的真诚与良知。两作神鬼的主题包装图都通过主角和其在水中的恶魔倒影向玩家提出质疑：到底哪个才是真正的自己？游戏的主题也从善恶提高到寻找真正自我的更深层的涵义之上。

战斗——代入感

“《神鬼寓言》系列”的战斗部分虽然贯穿游戏始末，但是玩过本系列的玩家都应该明白其战斗系统相对《博得之门》和《龙之世纪》等着重刻画战斗的作品来说要略逊一筹，只是系统的薄弱并不代表其战斗本身不成功。相对于复杂的AD&D规则来说，游戏战斗的内容显得简单易懂且爽快十足，无论是刀光剑影过后敌人的应声而倒，还是弥漫在火枪口处的屡屡硝烟，又或者是手中雷电魔法凝聚时的能量旋涡，都是想要将玩家更容易地领入游戏世界，从而带给玩家一种“英雄感”。尽管这种做法使得不少喜欢研究复杂战斗系统的核心玩家嗤之以鼻，但其无疑也使另一部分轻度玩家能更快体验到游戏的爽快感并沉浸于其中。



■前路漫漫，创造怎样的故事由玩家决定。

故事——创造传奇

笔者并不想在文章中提及游戏的主线故事情节，除了是想让没有玩过本作的玩家能更好的体验游戏外，也想鼓励玩家在游戏世界中创造属于自己的传奇故事。游戏给玩家提供了一个可以充分探索和发挥想象的空间，甚至在通关之后可以让玩家继续游戏。玩家可以选择和自己的爱犬脱离尘世之外，畅游在美丽的世界之中；或者周游世界寻找自己的真心所爱；甚至通过做房地产生

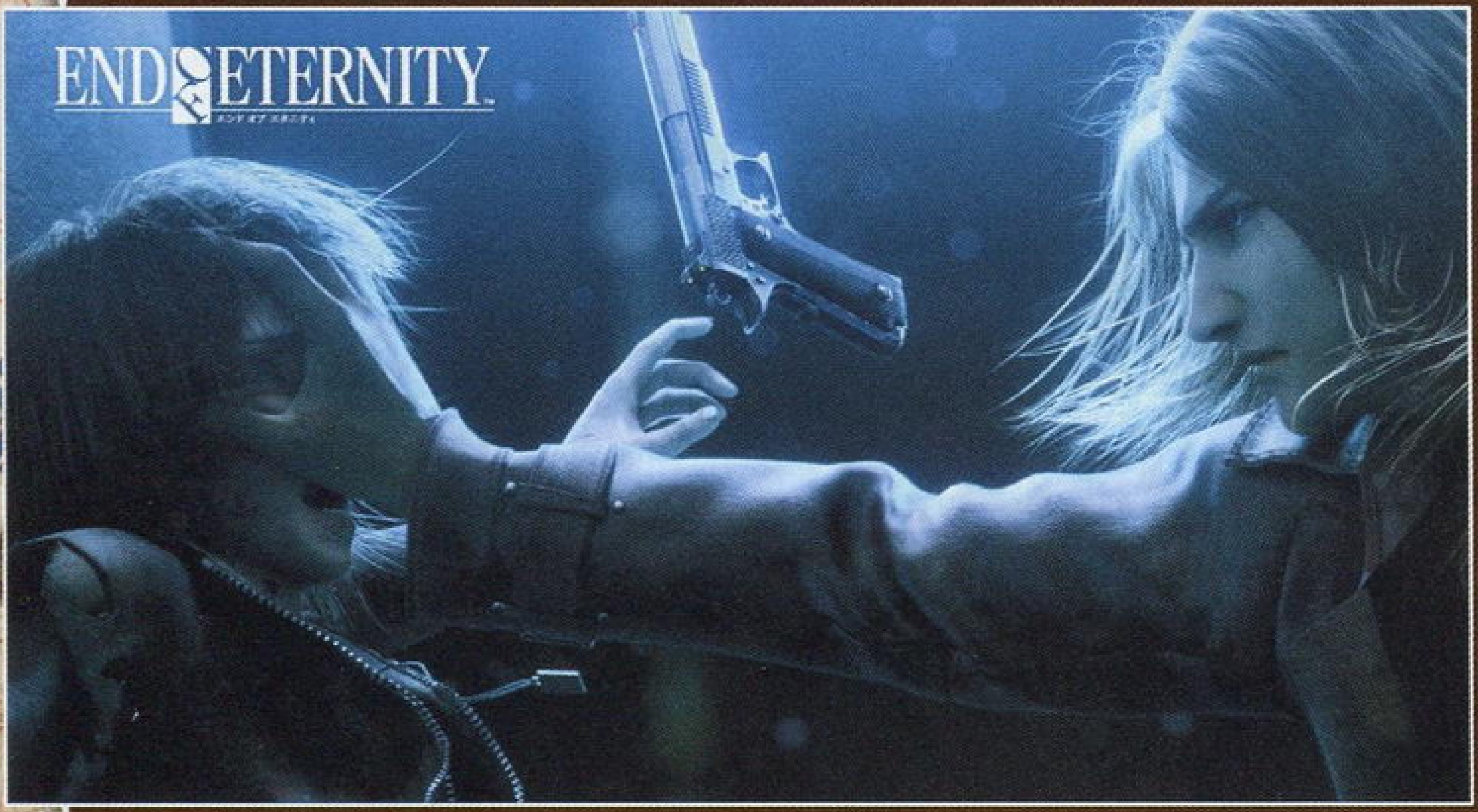
意，把整个王国的地产都归为己有。生活是自己的生活，故事是自己的故事，玩家完全可以在这个虚拟但真实的世界中，寻找另一个自我，创造属于自己的一段传奇。

"《神鬼寓言》系列"被玩家们称作魔幻版的《横行霸道》，而其自由度在某些方面比起"《横行霸道》系列"来说的确是有过之而无不及。尽管与其它同类游戏有不小的区别，但这种开放型的游戏方式能给予玩家更加广阔和自由的想象空间，在未来想必也会有更多同类型的游戏作品出现。据称《神鬼寓言3》将会让玩家有机会去统治自己的王国，希望届时游戏的发售能将开放类型的游戏推上一个新的高峰。



当新鲜感已经不再……

文：脆薯条



我作为一名忠实的JRPG游戏玩家，说实话，对于WRPG游戏并不是有太多的兴趣。在我看来最为关键的一点，那就是WRPG不如日式RPG来得"好玩"。

当然，我所说的"好玩"包括很多地方。为了迎合玩家的口味，现今的RPG游戏需要融入全新的要素来吸引玩家的眼球。回想一下次世代之前的家用机RPG，WRPG很难融入其中，这个时代也培养出了一批忠实的JRPG玩家。在自己类型上进化到完美的系统、动人的剧情、唯美的人设、天籁般的音乐，我们体验得太多，回头再看看如今的RPG，大多游戏都在我的预测范围内，没有新奇感、没有冲击力，说得通俗一些："看了这个RPG的简单介绍，在我的脑海中大概就能猜出是个怎么样的游戏了。"

如今的RPG玩的是什么？这是一个最根本的问题，是什么吸引了你去玩？又是哪个部分给你带来了新奇感与冲击力？画面？系统？剧情？人设？音乐？这5个部分都是一个优秀RPG所必须的条件，但如今想在这5个方面中大作文章，能给人带来冲击力的唯有系统这一块。画面终有达到瓶颈的时候、剧情可以峰回路转绕上好几个圈子、人设可以华丽到掉渣、音乐可以动听到泪流满面，但惟独系统的变革是无法预测的，这也就是我为什么偏好日式RPG的原因，同时也是日式RPG与WRPG最大的区别。

次世代后真正能给我带来冲击力的RPG目前只有一个，那就是tri-Ace的原创作品《永恒的尽头》(End of Eternity)。老实说我以前没有碰见过这么新奇古怪的游戏，怪就怪在它的系统从根本上看根本不像个RPG游戏的系统，等你搞明白后就会自叹到："噢！原来是这么玩的啊！"这种感觉是非常奇特的，让我仿佛回到了当初玩《星之海洋3 导演剪辑版》的时候，等你完全掌握系统之后，就会发现游戏是如此耐玩，每一场杂兵战都是充满了乐趣，BOSS战更是要让你开动脑筋，不是光靠等级高就能一路通行无阻的。

我把《EOE》看做是超越了两者界限的全新RPG，既不属于JRPG，也不属于WRPG的范畴。就像tri-Ace监督胜吕隆之所说过的，"增加系统，让游戏变得更有弹性，自由度越高，让游戏变得更好玩固然好。但反观这样的系统也会和其他作品撞车，产生相似感，结果只能靠角色特性和世界观来突显游戏的特征了。"从他的话中可以预见，系统的变革也终将到达瓶颈，但至少目前还不会。希望10年之后的RPG游戏不会再有日式与美式之分，而是一个全新的形态。

成长还是扮演，这是个问题

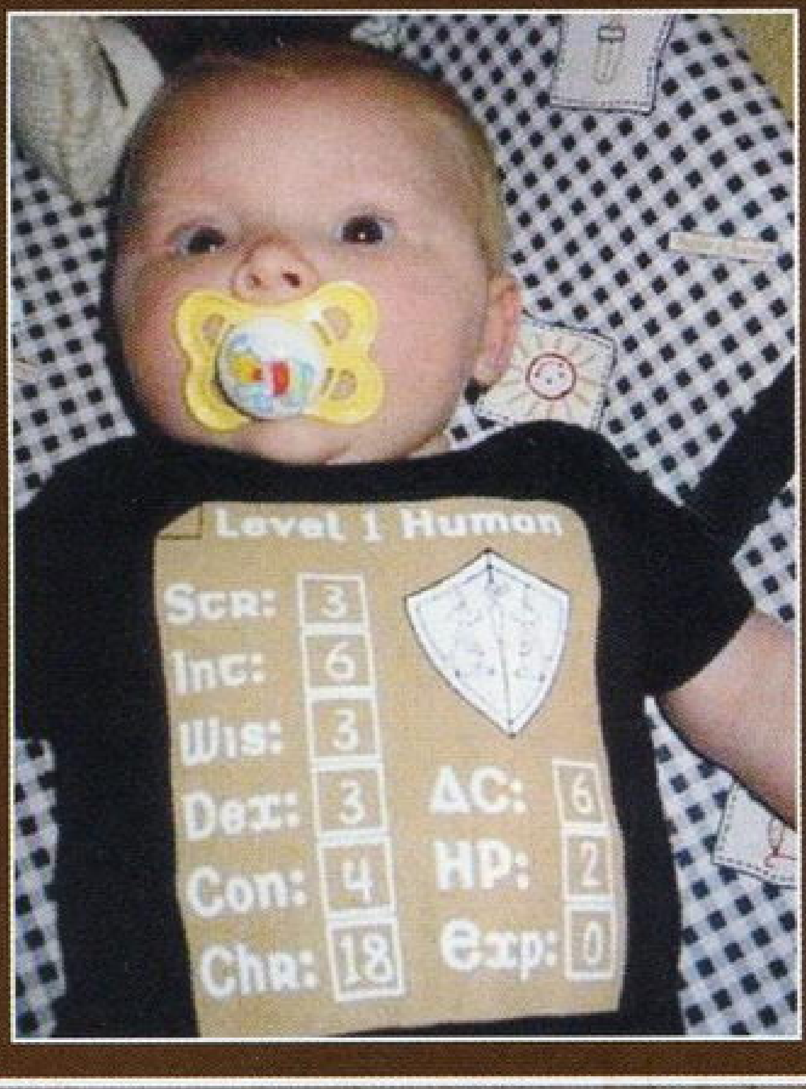
文：叉包饭斯DKCK

WRPG与JRPG之源流、异同、盛衰一直是角色扮演游戏爱好者们津津乐道的话题。从全球范围内看，WRPG与JRPG不存在"此消彼长"的对立关系。他们在各自的受众市场中发展出了自成一体的风格流派。

从根源上说，作为电子游戏的JRPG和WRPG都源于欧美的"桌面角色扮演游戏"，即TRPG。三五好友，根据事先设定好的规则和战役设定（世界和剧情设定），在地下城主（DM）的主持下，围成一桌，进行基于投骰子的桌面游戏。随着个人计算机的普及，电子娱乐业也再现了这一游戏模式，最早的RPG类型电子游戏出现了（相对于TRPG被称为CRPG，即Computer RPG）。这就是欧美鼎鼎大名的"三大骨灰系列"：《巫术》、《创世纪》和《魔法门》。这些WRPG都有着共同特点：第一人称视角，角色头像，回合制战斗，迷宫回廊场景，中世纪奇幻设定，角色道具栏，NPC。这些固定下来的基本要素，有些至今仍沿袭着。

JRPG的代表作品，如"《女神转生》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》系列"，最早都来自这些作品的原型，尤其是《巫术》，在日本影响很大。随着TRPG和CRPG的"东渡"，日本游戏开发商们纷纷进行原创，形成了自己的风格特点。

角色扮演游戏，顾名思义就是"玩家扮演虚拟角色，在一个虚拟的世界中通过冒险成长。"这里，RPG的两大核心要素是"成长"和"扮演"。在CRPG中，玩家在游戏开发者预先制作的世界和故



事中进行冒险，游戏体验的核心要素依然离不开“成长”和“扮演”。而这也是 JRPG 与 WRPG 的风格差异所在：WRPG 侧重于扮演；而 JRPG 则是“重成长，轻扮演”。

所谓“成长”，就是升级。不论是直接升等级也好，还是积累经验值也好，长血槽长魔法槽也好，还是变相升级：不断习得新技能，转职也好，总之“角色扮演游戏”必须体现出玩家所扮演的角色的成长性。如果一款游戏玩家从头打到尾，主人公都一样，那可能是 FPS，可能是 ACT，可能是 FTG 或任何类型，但绝对不可能是款 RPG。

所谓“扮演”，就是“成为某人”，也就是以升级为手段所达到的目的。这个扮演，能让你明显地在游戏的不同阶段、不同区域，感受到角色能力的变化。这种变化越是激烈、深入、交互性强，那么玩家的代入感和获得的满足感也就越强烈。

WRPG 的基本风格

WRPG 经过多年的起伏，市场风向的起落，如今形成了自己的一套基本风格：

①升级时一定允许玩家自己分配点数、技能，让玩家较为彻底的控制主角的成长方向（扮演目的）。由此造成许多玩家无法适应欧美 RPG 一上来就让玩家分配基本属性、选择职业、搭配技能的漫长人物建设过程。毕竟不是所有玩家都是“学究式”，在游戏开始前还要捧着厚厚的攻略手册研究一番。这或许是自由的代价。BioWare 注意到了这一点，从《旧共和国武士》开始，玩家可以按一个“默认升级”选项，让系统按照既定的成长路线分配点数和技能。这可看作是对 JRPG 的某种的借鉴，对休闲玩家的妥协。



②战斗只是游戏整体体验的一部分，其他过程，如对话、拆除陷阱、偷盗、查看道具、完成任务等，甚至走路都是有经验值的。BioWare 的作品尤其注重这一点，通过复杂的对话分支，以不同的方式完成任务获得的经验值比砍砍杀杀高得多，而《上古卷轴》更是走路都长经验值。黑岛工作室的经典之作“《辐射》系列”，在辗转到了新工作室手中重生后，《辐射 3》进一步将技能“视觉化”，让玩家完全掌控角色的发展方向，并用不同的技能去解决同一个任务，从而造成了“同一个故事、同一个沙盘”，每个玩家的体验都不同的精彩效果。玩家不难发现 WRPG 中，玩家可选择的非直接战斗技能比 JRPG 要多的多。这就意味着 WRPG 在角色与周围世界的互动方式上更为多样化、更深入。

③越来越重视用次世代的机能表现电影化的交互场面。在进入次世代平台之后，欧美厂商凭借在技术上的优势，大力提升了画面表现力。以 BioWare 为首的厂商，更是强调完全无缝的过场体验，即大量运用即时演算，过去“精美的 CG 动画播片过场”和“粗陋的实际游戏画面”之间的审美鸿沟被填平。WRPG 游戏的《质量效应 2》更是将“无缝的”战斗/剧情衔接推向了极致。在玩家选择对话分支时，全程语音的对话模仿好莱坞电影的运镜方式，将角色脸部特写、上半身在对话时来回切换，迎合了时下人们的视觉惯性。这让玩家强烈地感受到角色代入感，从而沉浸在游戏的世界中不能自拔。如果说 JRPG 的风格是“给你一个好故事”，那么 WRPG 的魅力就在于“我进入了一个动人心魄的世界”。让玩家自己去体验世界的丰富、NPC 的形形色色，而不是夺过主动权，强制播片，制造感动。



④从回合制、半回合制到纯即时制的进化。我们看到从最早的回合制游戏，到现在《质量效应 2》、《辐射 3》为代表的“打枪 RPG”，WRPG 在保留原有厚重剧本和设定的同事，也越来越强调爽快、易于上手、更为刺激的战斗。这方面，大部分 JRPG 依然停留在两边站好，你一下我一下的回合制指令菜单阶段。

JRPG 的基本风格

JRPG 的“重成长，轻扮演”，成长固化为单纯的练级打怪；扮演则变成了过场播片的“表演”。这一风格发展到现在，具体体现在：

①成长基本就是战斗，战斗基本就是打怪。JRPG 的显著特点是“战场”和游戏世界的其他部分是隔离的。发生故事的空间和战斗空间似乎是两个“平行世界”，在遇敌后，进入战场前，一般都会有个过渡动画，战场有固定的战斗音乐（最经典的还是各位耳熟能详的《FF》战斗音乐）。完成战斗后，主角往往会摆出战斗胜利姿势，统计所得，然后“跳回”故事的世界。这种强调“你是在战斗打怪”的做法，基本把战斗过程特别隔离出来，强化为一种和叙事线索平行的状态。也就是说，玩家被制作者“间离”了。

②因为重视战斗，把战斗作为惟一的升级途径，也就是获得经验值的惟一方式，所以玩家在游戏内世界非战斗的互动体验极少。基本只有到处走走，翻宝箱，购物。玩家在实际操控中体验到的是一具永不停歇的杀怪机器。

③因此，战斗本身必须做得足够好玩，玩家绝大多数时间都花在这上面。我们也看到，JRPG 在战斗系统上努力进行着五花八门的创新。历史原因，JRPG 以回合制居多，为了强调战斗的趣味性和即时性，让回合制向半回合制乃至即时制方向发展，ATB、目押等等复杂有趣的概念都被发明出来。战斗相关的合成系统、装备系统也就变得极其重要了。于是究极收集达人也出现了。于是强悍的变态的血槽真 TMD 长的 Boss 也出现了。于是没完没了的百层复杂迷宫也出现了。

④那么打怪间隙呢？当然是看片，看片就是讲故事，也替代了战斗之外玩家的扮演要素。你“看着自己”去经历重大的事件。于是参与成了旁观。互动叙事能力的贫弱，是目前 JRPG 开发商面临的最大障碍。



顺着这个思路，拿几款你熟悉的日式、WRPG 来做对比，笔者相信读者诸君不难自己解剖出 JRPG 与 WRPG 形形色色的不同之处来。从近两年 WRPG 的总体趋势看，走的路线是“成长与扮演并重”的路线，甚至出现了《神鬼寓言 2》这种极其注重扮演的例子。这些作品的探索与尝试值得我们去关注，也有助于我们进一步思考未来 RPG 的发展方向。毕竟目前 WRPG 前进的步伐已经领先了 JRPG 太多。

从当前世界销量领先的流行 RPG 大作所取得的成功看，未来无论是 JRPG 还是 WRPG，在节奏上都越来越快，强调战斗这一主要经验值取得方式的爽快感。成长与扮演作为 RPG 的两大核心要素，也将比翼齐飞，在未来的作品中更加和谐巧妙地融为一体，为我们带来更为精彩的体验。

文 纱迦 美编 anubis



4月7日，在《潜龙谍影 和平行者》完成披露发表会上，Koanmi公布的《潜龙谍影》×《怪物猎人》的合作企划令所有玩家感到震惊。其实每个玩家只要回忆一下自己的游戏历程，就会发现诸如此类的合作早已是屡见不鲜。不过作为如今日本业界的两大顶级品牌，两者的携手多少还是让人对这种合作又有了全新的认识。以往我们只是简单地分大家具体报道每个企划的内容，没有将这一现象进行系统地归纳，而现在我们就会在接下来的这个特企中，为大家全方位揭示合作企划的完全魅力！

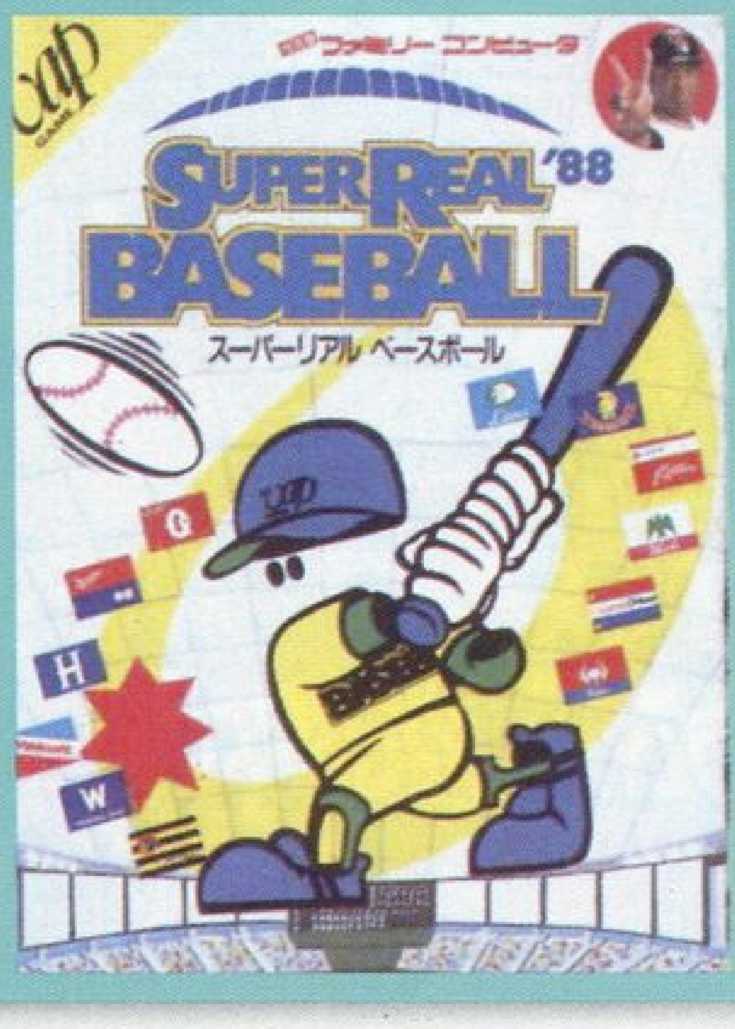
天作之合、玩家之福

解析风靡业界的合作企划

合作企划的游戏历史

合作企划，在日语中被称为コラボレーション，这个词也就是英语的collaboration。collaboration由表示的共同之义的co以及表示工作劳动之义的labor组合而成，其含义就是合作、协作、合作成果（当然还有一个意思是勾结敌人，这里我们无视之）。

游戏业界最早的合作企划，因为年代久远，如今已不可考。不过如果限定于游戏内容的合作企划，最早的记录可以追溯到1988年FC上的《超级实战棒球'88》(SUPER REAL BASEBALL'88)。这款游戏取得了日本中央、太平洋两大棒球联盟的认证，因此特意在名字中冠上了一个"REAL"。其实以FC那贫瘠的表现力而言，游戏离REAL真是差了十万八千里。



从零开始了解合作企划

合作企划的分类

合作企划在现代社会中并不罕见，只要稍微观察一下身边的环境，就能找出很多活生生的例子，例如某银行联合某商场推出打折活动。整理一下发生于游戏业界的合作企划，可以将其大致分为4类，具体如下：

梦幻组合型：这是最普遍的一种形式。来自不同游戏、动画、漫画乃至影视作品的角色们齐聚一堂，单是这种跨越界限的组合本身，便已经对原作的支持者们产生了一击必杀的效果！

协力开发型：由多家游戏厂商共同开发一款游戏。参与厂商或提供资金、或提供版权、或亲自开发。由于是多家联手，游戏素质往往有很高的保证。而且各厂商的人气角色经常乱入。

置入行销型：通过在游戏中贩卖、展示各种在其他游戏中出现过的道具以及在现实生活中真实存在的商品，让与其他厂商相关的商品在游戏中登场，达到双赢的效果。

周边活动型：与各种厂商合作，将游戏出现的人物、道具进行实体化，从而进行贩卖。或是在现实世界中组织各种游戏相关的活动，回馈FANS并扩大游戏的影响力。

经济专家谈合作企划

合作企划在经济学领域不是什么新鲜名词，任何一个经济学者都可以分析得头头是道。不过要找一个熟悉游戏的专家就肯定得去日本了。日本《FAMI通》杂志最近正好就此问题采访了冈三证券有限公司的资深分析师森田正司，让我们来听听专家的意见。

我认为在日本游戏业界的合作企划中，最简单的一种就是将众多角色集合在一起的类型。开发这些作品的关键在于，要能创造出一个崭新的世界，而不是简单地让两位角色在游戏中登场。以"《马里奥与索尼克》系列"为例，便是以"在奥运会的舞台上一较高下"这个世界观来进行巧妙的组合。此外，准备一个舞台将平时难以想象会同时登场的众多角色凑在一起，让深受欢迎的机器人们彼此交手等世界观也算成功的例子。不过不光是让角色们登场，创造崭新的世界也是非常重要的。拿电影来说，汽车生产商经常会采用置入式行销的方式，通过让自己的新车在电影中大显神威的方式，企图提升车辆的销量。但如果做得太过火的话，反而会让消费者认为是"纯广告"，从而降低购买欲望。



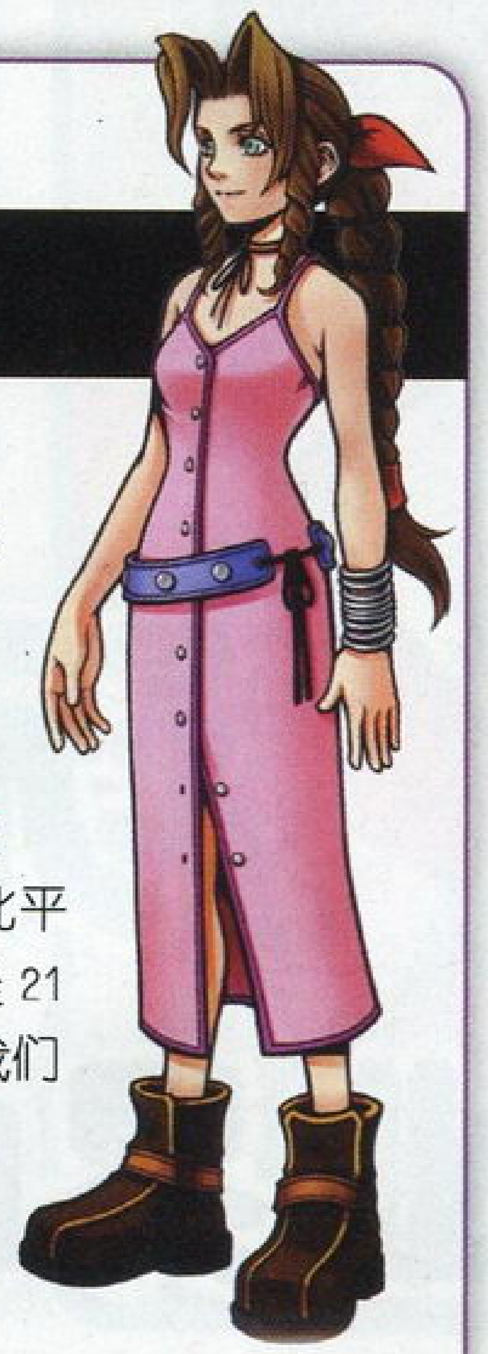
森田正司

从厂商的角度来说，通过合作企划可以让收入来源变得更加多样化，并吸引到新的用户层。但是如果游戏中如果没有增加一些让玩家感到更多乐趣的内容，就很难获得成功。我个人认为，今后游戏业界的合作企划中，那些与现实世界有衔接的种类会越来越流行。若能像《勇者斗恶龙IX》的露伊达酒店以及声优活动这样来提升玩家满意度的话，也能提升下一代作品的瞩目度，并连带影响到游戏的销量。

梦幻组合型

虽然梦幻组合型的合作企划不算常有，但是每一个都有不低的人气。毕竟这些角色本身就已经很有人气了，聚集在一起后更是会产生 1+1 ＞ 2 的扩大效果。当然，除了《王国之心》、《机战》这种家喻户晓的作品，另一些人气稍低的作品在 FANS 眼中同样具有圣经般不可动摇的地位。

最具影响力的组合
《王国之心》
KINGDOM HEARTS



▲对于当时的玩家来说，没有什么比爱丽丝复活更值得高兴了。

Square 曾经多次试图打造自己的第三个百万级品牌，在失败过很多次之后，终于找到了《王国之心》。《王国之心》是一款具有非凡意义的作品，对于 Square 来说，它在《FF》电影票房惨败的时候挺身而出，在最危急的关卡拯救了 Square；对于野村哲也来说，《王国之心》的成功奠定了他一流游戏制作人的地位，从此平步青云、扶摇直上；对于迪士尼来说，《王国之心》是 21 世纪找到第一棵摇钱树；而对于广大玩家来说，它是我们在 PS2 上最美好的回忆之一。

当年 Square 和日本迪士尼在同一栋大楼，两边的员工都是抬头不见低头见，"日久生情"之后便产生了这么一个大作。《王国之心》从本质上来说可以算作《最终幻想》× 迪士尼动画，有如此多的人气角色聚集在一起，再加上游戏素质优秀，不大卖是不可能的。1 代尚有视点不好、难度过低的问题，但随着后来各种版本的修正，游戏系统越来越成熟，最后成为一个成功的系列。野村哲也颇有心机，他并不是简单地把这些人气角色集合在一起，而是让他们作为演员参演了一出原创大作，所以后来的《王国之心》就算不需要迪士尼角色也能大卖。而《最终幻想Ⅶ》的角色在游戏中大放异彩，也同样出自野村哲也的考虑，后来同样衍生出了一大堆作品。

迪士尼高层曾经兴奋地对野村哲也说，请把《王国之心》做到 10 代吧！我想这也是玩家的共同心愿。

SE 宣传部的发言

由于市面上也有其他让迪士尼游戏登场的游戏，因此那时我们就希望能创造出本系列独有的特色。当时之所以会加入《FF》的角色，是因为开发团队认为相对于迪士尼角色，如果只用原创角色的话，震撼力会显得不够。

最成功的组合
《机战》
スーパーロボット大战

尽管有一大票玩家表示对"《机战》系列"不感兴趣，但他们也无法否认它的成功。其实说到梦幻组合，恐怕不少玩家的第一反应不是《王国之心》就是《机战》了。《机战》诞生于公元 1991 年的 GB，在众多 FANS 的呵护与支持下一路走来，终于成长为一棵参天大树般的庞大系列。

说到《机战》，自然不能不提构成《机战》的日本动画作品。每一作公布之后，FANS 最关心的也是这个。从早期的《魔神Z》，到 90 年代的《新世纪福音战士》，再到 21 世纪的《高达 SEED DESTINY》，《机战》收录作品所跨越的年代，恐怕比我们 95% 的读者年龄都要大。在游戏中这些作品中机器人共同组成一支队伍，为保卫地球和平而展开战斗，是一部充满了爱、热血和梦想的作品！

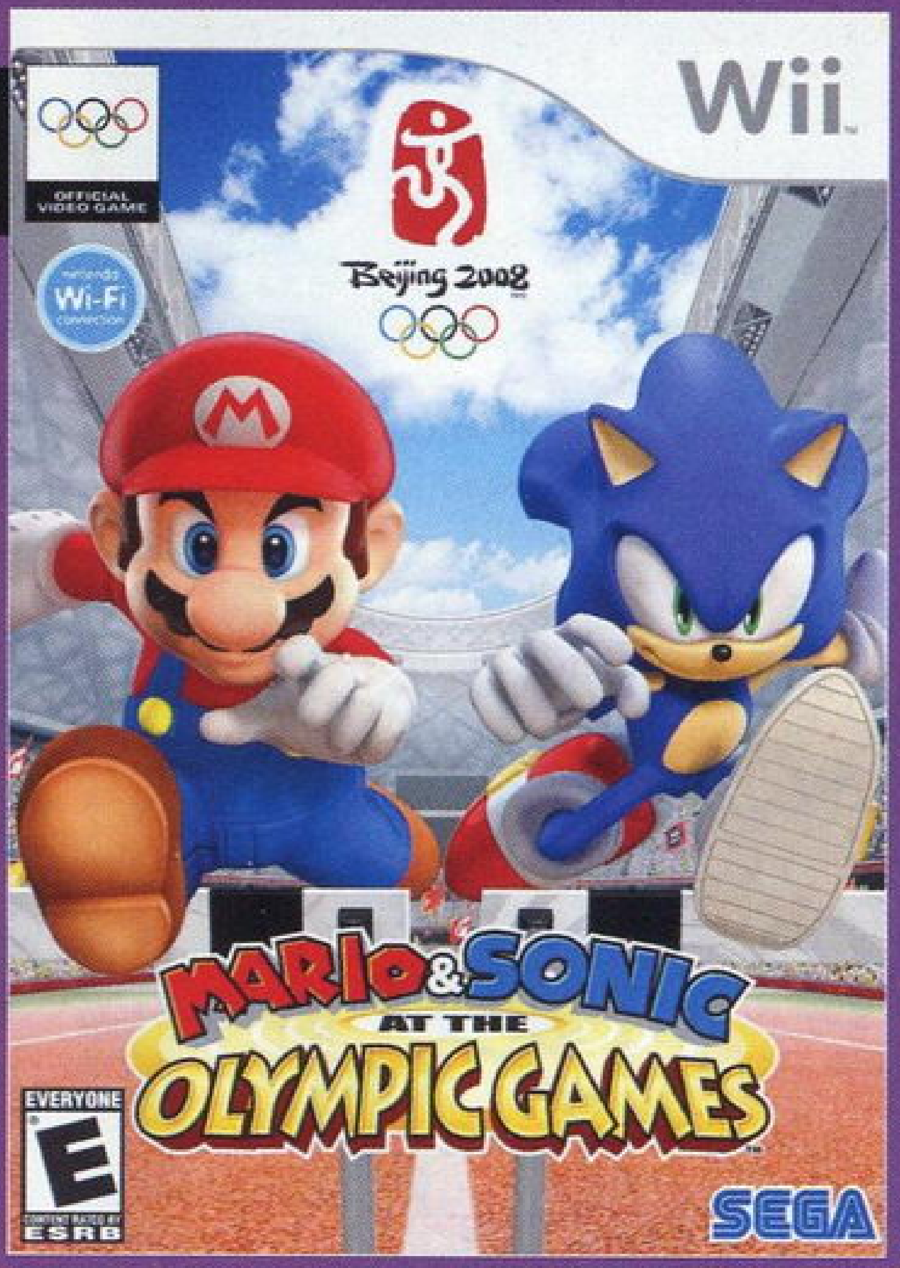
近 20 年的历史中，《机战》一直都在进化。引入机师、增加语音、加强战斗动画、3D 化……一直都在进化的系统令其始终立于同类游戏的销量之首。更难得的是从作品中我们可以感受到游戏制作者对原作的爱意，《机战》的剧本向来都是经过精心撰写的，各种典故、名词无不令玩家会心大笑。制作者还经常在游戏中弥补一下原作的遗憾，除了修改角色结局外，更在原作者的同意之下为机体增加新的大招、新的变化，令原作支持者欣喜若狂。

如今的《机战》已经打破动画的局限，正在加入其他机器人游戏，未来说不定会看到《ZOE》等名作加入哦！惟一的遗憾就是迟迟不出高清次世代版……

系列制作人寺田贵信的发言

基于"不仅是动画作品，也要打破业界常规"的这种想法，在《第 3 次机战 α》之中特地让《电脑战机》以及由金子一马先生设计的原创机体登场。《电脑战机》和《机战》具有都由カトキハジメ先生负责机械设定这个共通点，而在金子先生方面，则在以往的交流中发现他喜欢机器人动画这点。因此我才特意向这两位交涉，恳请他们一起参与本作开发。

销量最高的组合
《马里奥与索尼克 北京奥运会》
Mario & Sonic at the Olympic Games



马里奥、索尼克、奥运会，这是 3 个大热要素，但是当其组合在一起之后，能够诞生一部千万级销量的作品，还是让人有些始料未及。截止到去年 12 月，Wii 版《马里奥与索尼克 北京奥运会》的销量达到了 761 万，NDS 版的销量达到了 478 万，两者之和已过千万，为 SEGA 历史上销量最高的游戏。在游戏发售前，SEGA 曾经表示该作的销量乐观的话有望达到 400 万，没想到这个数字还是过于悲观了，游戏仅用 3 个月就突破了 500 万销量。

《马里奥与索尼克 北京奥运会》里集合了马里奥和索尼克两大家族的绝大部分成员，尽管索尼克和马里奥赛跑似乎有点胜之不武，但这丝毫不影响玩家们的热情。有无数家长在圣诞期间购入此作给自己的孩子，让 SEGA 也好好体验了一把长卖的感觉。当然要全把功劳推给各角色的人气还是有点过了，要知道以往奥运会题材的游戏简直无聊到爆，而且 Wii 版还有让 Mii 选手参赛的功能。不能理解的人不妨找个 X360 版的《北京奥运会 2008》来体验一下就知道了。

本系列还推出了温哥华冬奥会版，当然销量是远远不如了。考虑到冬奥会和夏奥会本身就有很大差距，销量上的反差也是可以接受的。



■铁拳豹王加猫女菲莉茜娅，这样的组合才是真·梦幻！

最令人叹息的组合

《Namco×Capcom 梦幻大决战》

Namco×Capcom

当《Namco×Capcom 梦幻大决战》的消息公布之后，不知有多少玩家为之欢呼雀跃。从游戏的出场阵容来看，本作绝对堪比《机战》，参战作品包括《街霸》、《洛克人》、《生化危机》、《恐龙危机》、《恶魔战士》、《灵魂能力》、《铁拳》、《宿命传说》、《异度传说》……参战角色包括春丽、莫妮卡、克罗洛亚、风间仁、多喜、利昂、KOS-MOS……甚至连《名将》这种经典游戏里的角色也会登场，让老玩家狂湿不已。游戏又由制作过《异度传说》的 Monolith 开发，由此看来除非剧本很烂，简直是没有失败的可能了。

没想到的是游戏的剧本反而相当出彩，丝毫不逊于《机战》，而且分量十足。游戏败就败在别出心裁的系统之上，虽然独辟蹊径，但是极为耗时。次次战斗手动操作的话，让人累得半死；如果不手动操作，又会被敌人打得无语。《机战》是到了后期每场战斗可能要一个小时，而本作过完序章就变成了这个长度。而且游戏的关卡设计比较简单，基本上就是增援＋增援，打到后来就算是再铁杆的玩家也受不了。现在回想起来，除了冗长的、千篇一律的关卡，就只剩下那制作得极其用心的游戏音乐了。

本来这个系列是很有希望成为一个类似于《机战》一样的经典继续下去的，但由于头炮就没有打响，续作自然也成了泡影。现在 Namco 也变成了 NBGI，续作恐怕是再也难见了。

最大材小用的组合

《FF VS. DQ in 富豪街 特别版》

ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジー in いただきストリート

《潜龙谍影》和《怪物猎人》在日本的人气里高，却比不上《FF》和《DQ》。Square 和 Enix 刚合并的时候，两家的经营情况都不算很好，当时就有人开玩笑是不是要出一个《最终斗恶龙》或《勇者幻想》来捞一笔，结果正好言中，但这个游戏不是角色扮演，而是桌面棋牌。

《富豪街》本为 Enix 的一个名不见经传的小系列，游戏的玩法和大富翁类似，比赛究竟谁能最快赚到最多的钱。不过此类游戏也并非没有前途，与之类似的《马里奥聚会》代代都是几百万销量，SE 恐怕是想籍此来大捞一笔，不过从市场反应来看也只是普通而已，远没有发挥出这两大作品联手的应有实力。

本作后来还推出过 NDS 版，NDS 版没有《FF》的角色，取而代之的是《马里奥》里的角色，任天堂对 SE 的器重由此可见一斑。不过比起《马里奥聚会》来依然有一定差距。

最失败的组合

《梦幻 TV 世界明星乱斗》

ドリ-ムミックス TV ワ-ルドファイタ-ズ

把几十个人气明星组合在一起，是不是一定就能做出卖座的游戏？答案是否定的。这里我们要为大家介绍的典型反例就是《梦幻 TV 世界明星乱斗》，可能很多人都没听说过这个游戏，其实它是 2003 年 12 月 18 日发售的，离我们并不遥远。首先让我们来看看这款游戏究竟收录了哪些明星。它实际上等于是 Konami、Takara、Hudson、孩之宝四家公司的全明星大乱斗，出场角色有：斯内克（《潜龙谍影》）、擎天柱和威震天、桃太郎（《桃太郎电铁》）、炸弹人、西蒙（《恶魔城》）、高桥名人、兵蜂等等。虽然和任天堂诸多明星相比还是有一定差距，但也称得上是众星云集了。本作还同时于 PS2 和 NGC 上发售，这在当时的日本业界算是比较少见的，不过尽管如此，这款游戏的销量依然十分惨淡，这是为什么呢？

原因就在于制作商 Hudson 的表现实在太差了。游戏画面首先就给 FANS 来了一个下马威，游戏中各角色所用的多边形数量明显不足，除了方头方脑的变形金刚们，其他人简直惨不忍睹。然后游戏模式也少得可怜，而且隐藏要素少，打起来毫无乐趣可言。这么多负面因素综合在一起，尽管众星云集，也摆脱不了大爆死的命运了。

其实单就 Konami 的品牌号召力而言，就算不拉上 Takara 和孩之宝，做个《Konami 全明星大乱斗》是不成问题的，不过这种乱斗游戏其实并不好做，人家《任天堂全明星大乱斗 X》可是王牌制作人樱井政博的杰作啊。可能也是有鉴于此，从此以后 Konami 再以后没打过乱斗的心思——丢不起这人啊！



最令人意外的组合

《灵魂能力Ⅳ》

SOUL CALIBUR Ⅳ



2003 年的《灵魂能力Ⅱ》将再生侠、林克、三岛平八引入游戏之中，当时就已经让玩家啧啧称奇了，没想到 2008 年的《灵魂能力Ⅳ》更是标新立异，居然把《星球大战》里的黑武士和犹达大师加了进来。《灵魂能力》和《星球大战》有什么联系？我看除了都使兵器之外是没有共同点了。不得不说，能想出这个点子的人实在是个天才。

游戏中的黑武士和犹达大师完美再现了原作中的风范，原力锁喉等经典招式全部再现。并有为他们专设的战斗场景，背景音乐也是来自电影原作的，因此广受好评。尽管《星球大战》的游戏多如牛毛，但因为格斗游戏只需同时表现两名角色，因此本作做出了有史以来最好的《星球大战》游戏画面。在老美对《星球大战》的狂热追捧之下，游戏不费吹灰之力就轻易达到了 200 万出货量的既定目标。

值得一提的是除了《星球大战》角色外，游戏还请来出渊裕、大暮维人、奥浩哉、吉崎观音、久行宏和这 5 名日本著名画师设计了 5 名角色。另外定于《星球大战 原力释放》中登场的原创角色秘密学徒也在游戏中强势登场，要论实力的话他可比黑武士强太多了。

4 代的成功让我们完全不用担心 5 代是否会登场。现在惟一让我们好奇的是，5 代会加入什么角色呢？我觉得除了奥巴马普京之外，加谁都不会让我惊奇了。

其他知名梦幻组合作品

游戏名	合作内容
《任天堂全明星大乱斗 X》	收录索尼克和斯内克
“《太鼓之达人》系列”	收录《马里奥》、《DQ》等作品的音乐和角色
《洛克人 EXE6》	可以和《新 · 我们的太阳》联机对战
《新 · 我们的太阳》	可以和《洛克人 EXE6》联机对战
《潜龙谍影 3》	加入了哔波猴乱入的“潜猴谍影”模式
《美国漫画英雄 VS. Capcom》	Capcom 英雄大战美国漫画英雄

协力开发型

Capcom 擅长 2D 格斗和动作游戏，光荣擅长无双和历史游戏，SE 就是个 RPG 厂，SEGA 的游戏都很硬派……只要你的游戏年龄超过 4 年，一定都会有诸如此类的认识。不过如今的业界，早已不是单靠一种类型就能坐享其成的时代了。为了吸引新的用户群，除了召集一大帮明星进行大乱斗之外，与其他厂商合作开发不同类型的游戏也是一个不错的选择。中国有句古话叫“穷则变，变则通，通则久”，很多游戏品牌如果不进行大胆变革，就很难继续生存。如果新的方向不是自己所擅长的领域，与其赶鸭子上架，倒不如请该领域的专家来开发呢！正是出于这种考虑，才出现了协力开发型这种合作。

任天堂的霸主之证

《超级马里奥 RPG》

SUPER MARIO RPG

[任天堂 ×Square+Enix]

上世纪 90 年代前期，尽管在欧美市场遇到了一点小麻烦，但日本绝对是 SFC 的天下。不过随着 SS 和 PS 的崛起，而任天堂的 N64 死活赶不出来，任天堂也有点着急，为此它急需一款 SFC 大作来证明自己的霸主地位。于是任天堂找到手下的两大干将——Square 和 Enix，让它们合作开发一款马里奥游戏，类型为 RPG。说到 RPG，当时的确找不出第三家更厉害的厂商了，因此这一消息公布之后，可以说是震惊了所有的日本玩家。

游戏依然讲述了一个马里奥拯救世界的老套故事，马里奥要收集七星来战胜邪恶的机械魔王。不过类型变成了 RPG，因此也特别讲究同伴的作用。游戏的战斗系统比较特别，战斗中除了物理攻击外还可以使用魔法，也有道具，练级要素自然也是少不了的。游戏中还收录了大量迷你游戏，这些迷你游戏被很好地穿插于流程之中。游戏的整体流程不算太长，不过支线还算丰富。

没有想不到

《与马里奥一起 DDR》

Dance Dance Revolution: Mario Mix

[任天堂 ×Konami]

Konami 的石川制作人在冥思苦想下一代《DDR》的主题时，有一天梦到原本在游戏中不断向上的箭头变成了《马里奥》里的龟壳。原本就是《马里奥》死忠的石川先生醒来之后顿时感到这是一个非常不错的创意，于是便去联系任天堂。刚好任天堂也有感于当时 NGC 上的音乐游戏不足，于是便批准了这个方案，这样就诞生了《与马里奥一起 DDR》这款神奇的作品。

游戏的基本玩法和《DDR》一样，玩家要在画面中不断向上的箭头与脚步区重叠时，按下对应的按钮。不过游戏中出现的角色都是“《马里奥》系列”的常客，当玩家表现出色时，屏幕上的他们也会随之翩翩起舞。此外坏路易、库巴等角色也会和玩家进行舞蹈对决。至于任天堂游戏的经典音乐，自然也是少不了的。

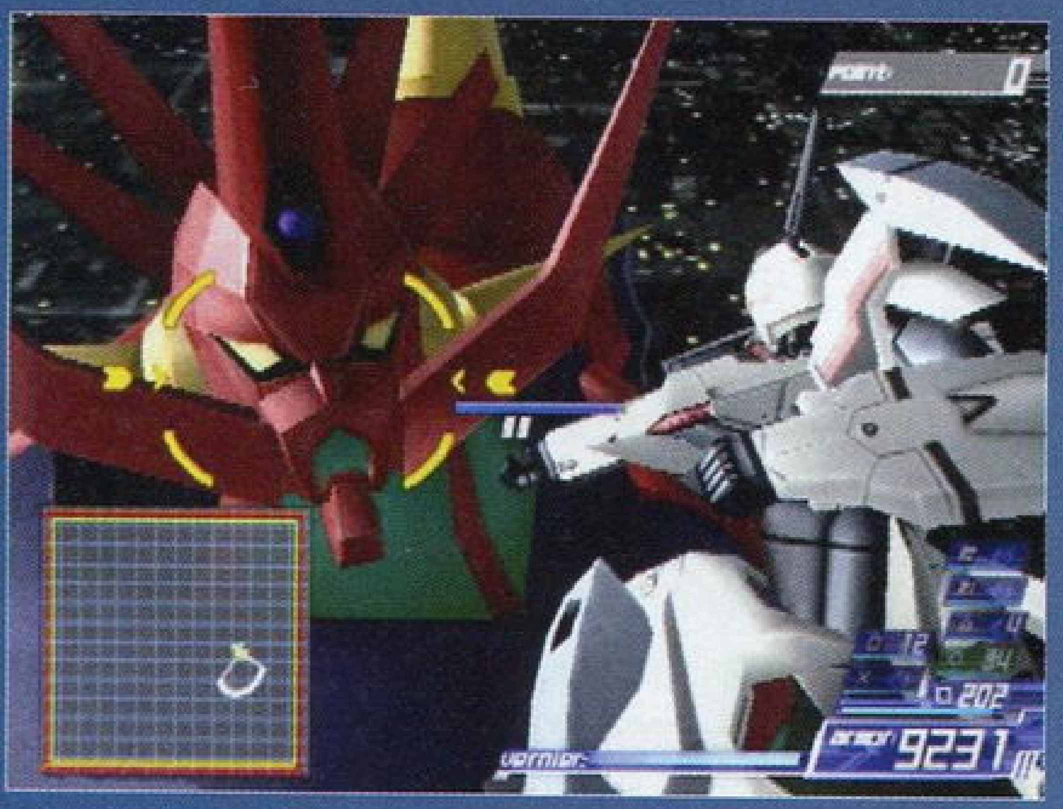


动作版机战

《异世纪传说》

Another Century's Episode

[Banpresto × FromSoftware]



说到机器人游戏，除了《机战》那样的策略作品，也少不了动作类。不过眼镜厂开发 3D 动作游戏的功底实在一般，于是便看上了以《装甲核心》闻名业界的 FromSoftware。《装甲核心》一向以其出色的对抗性而闻名，只是机体均为原创，导致不少玩家难以投入感情，一直都作为小众向游戏而存在，因此两者一拍即合。对玩家来说，一听到这个消息，心里自然就明白其意义何在了。

“《异世纪传说》系列”的宣传方式与《机战》作品颇为相似，同样是以动画作品为最大卖点，不过亦加入了原创角色。在 PS2 上的最后一作《异世纪传说 3 完结篇》中，加入了当时很新的《高达 SEED》以及在《机战》中大放异彩的王者盖纳。原创角色由“《女神异闻录》系列”的人设副岛成纪负责，原创机体的设定由《高达 W》的机设柳濑敬之担当。如此豪华的阵容已经充分暴露了厂商想将该系列做大的野心。

果不其然，如今最新作《异世纪传说 R》已经公布，里面有连《机战》都无缘加入的《反叛的鲁鲁修》和《超时空要塞 边界》，本作势必会成为 PS3 玩家的又一必收之作！

梦想成真

《Capcom VS. SNK》

《SNK VS. Capcom》

[Capcom × SNK]

在那个 2D 格斗游戏盛行的年代，Capcom 与 SNK 简直就是街机市场的象征。在很多人看来，这两家格斗老厂应该处于极度激烈的竞争环境，因此当推出《Capcom VS. SNK》时，不少玩家都觉得不可思议。事实上 Capcom 和 SNK 的格斗组里有不少人一直都是不错的好朋友，远远谈不上是死对手。很多人认为坂崎由莉模仿隆的真升龙拳、丹模仿坂崎良的招式是两家不共戴天的表现，其实只是两者的相互致敬之举。

《Capcom VS. SNK》顾名思义，就是集合了这两家大厂的角色推出的 2D 格斗游戏，出场角色超过 40 人。游戏由 Capcom 制作，当时画面效果已经远胜十年前的 NEO GEO 基板。本系列在街机上出了两作，第 2 作堪称集大成之作，一共收录了 6 种系统，将两家公司的格斗游戏风格一网打尽，堪称一绝。游戏继承了 Capcom 格斗游戏易学难精的特点，系统非常高深，也因此使得大批 SNK 迷认为 Capcom 在有意削弱 SNK 角色的实力。

相对，SNK 也制作了两作《SNK VS. Capcom》，只是由于 SNK 进入 21 世纪后麻烦不断，腾不出太多精力来认真制作。这两部作品中，一部是卡片游戏，另一部是反响一般的 2D 格斗。如今 2D 格斗游戏总体衰落，不知未来何时才能再次出现这样的梦幻对决了。

其他知名协力开发作品	
游戏名	合作内容
《高达无双》	NBGI×Koei
《银河战士 另一个 M》	任天堂 ×Tecmo
《战国 BASARA X》	Capcom×Arc System

置入行销型

置入式行销（Placement marketing），又名植入式行销、置入性行销、产品置入。它是指将行销商品以巧妙手法置入既存媒体，通过既存媒体的曝光率来达成广告效果。

置入式行销在我们的生活中非常多见，比如《007》电影中邦德的手表、汽车，春晚上的各种道具，X360 也曾乱入过《变形金刚》电影，简单地说置入式行销就是“软广告”的一种。置入式行销并不用与既存媒体相关，巧妙的置入式行销能够引起观众的浓厚兴趣，如《007 皇家赌场》中芙斯珀问邦德的手表是什么牌子时的对话：“劳力士？”“不，是欧米加。”但做得过于明显则容易招致观众的反感。

和观众日益反感的影视领域比起来，如今越来越多的厂商认识到，在游戏中搞置入式行销是不错的选择。一位选择了《如龙》的日本知名厂商就坦言，一部电影通常只有 1 个半小时，观众最多看 3 遍左右，而通关时间需要数十小时的游戏则是多如牛毛，即使两者所收取的广告费用接近，也明显是投资游戏更为划算。

游戏中置入式行销的例子非常多，对于日本人来说已经遍布其生活的方方面面，下面我们只选取近年来几个最具代表性的例子。相信有朝一日中国游戏业腾飞之后，我们也会在游戏中看到大量中国厂商的“软广告”。

PS3 《非洲》

AFRICA

本作的乐趣在于一边享受野生动物的生态，一边用照相机记录下这些美好的瞬间。游戏中忠实再现了 SONY 的“α”系列相机中的 α100、α350、α700 三款型号，据说使用起来和真正的没什么区别哦！

PS3 “《如龙》系列”

龙が如く

无须多言，名越老大在这方面堪称业界典范。虽然我们不是日本人，进入游戏后不然会被神室町那扑面而来的生活气息给熏倒。但当我们看到游戏中用中文写着的“本店可使用银联卡”标语时，还是忍不住要拜一下。希望名越老大的广告越做越精，最好一进超市，里面每个商品都是真实存在的，那就厉害了！



PS3 《最终幻想 Versus XIII》

FINAL FANTASY Versus XIII

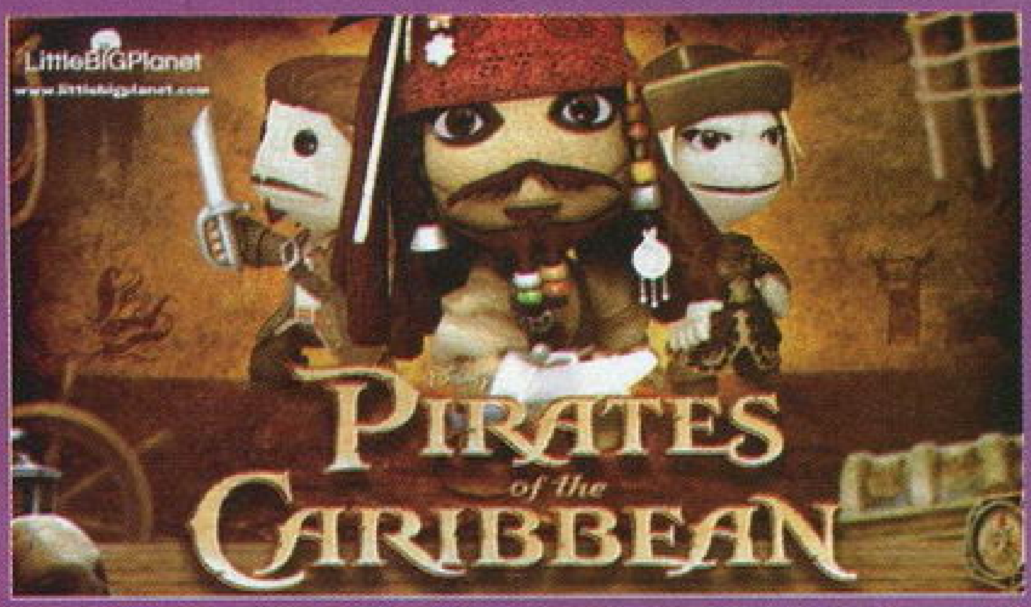
本作中每名角色的服装都是由日本流行服饰品牌 Roen 担纲设计的。据 SE 宣传部表示，这是出于参考实际服装能提升角色模组的精密度而考虑的。



PS3 《小小大星球》

LITTLE BIG PLANET

本作虽然发售接近两年，但一直都在坚持更新新的服装造型，目前已经有《潜龙谍影》、《最终幻想》、《索尼克》等一大堆作品加入。去年还加入了大人气的《加勒比海盗》电影主角造型。



PS3/X360 《生化尖兵》

Bionic Commando

作为一款在高楼大厦间荡来荡去的游戏，如果白白把大楼上的广告牌空出来就可惜了。脑筋灵活的开发商 Grin 立马联系了一大票欧美厂商挂上他们的广告。可惜这些钱也只是杯水车薪，最后还是没能救到 Grin。



PS3 《山脊赛车 7》

リッジレーサー7

尽管是虚拟赛车，但车身贴纸也能大作文章！游戏中出现了大量由各游戏、动画的商标和角色为主题设计的贴纸，此外还可以通过下载的方式来获得追加贴纸。

PS3 《忍者龙剑传 Σ 2》

NINJA GAIDEN Σ 2

本作问世时正好赶上 Koei 和 Tecmo 合并，为了宣传两家公司合并之后的新感觉，特意在游戏中加入了来自《真·三国无双 5》和《无双大蛇 Z》里的赵云、貂蝉、三藏法师服装。同期推出的《真·三国无双 联合突袭特别版》的 PS3 版中，还会出现隼龙哦！

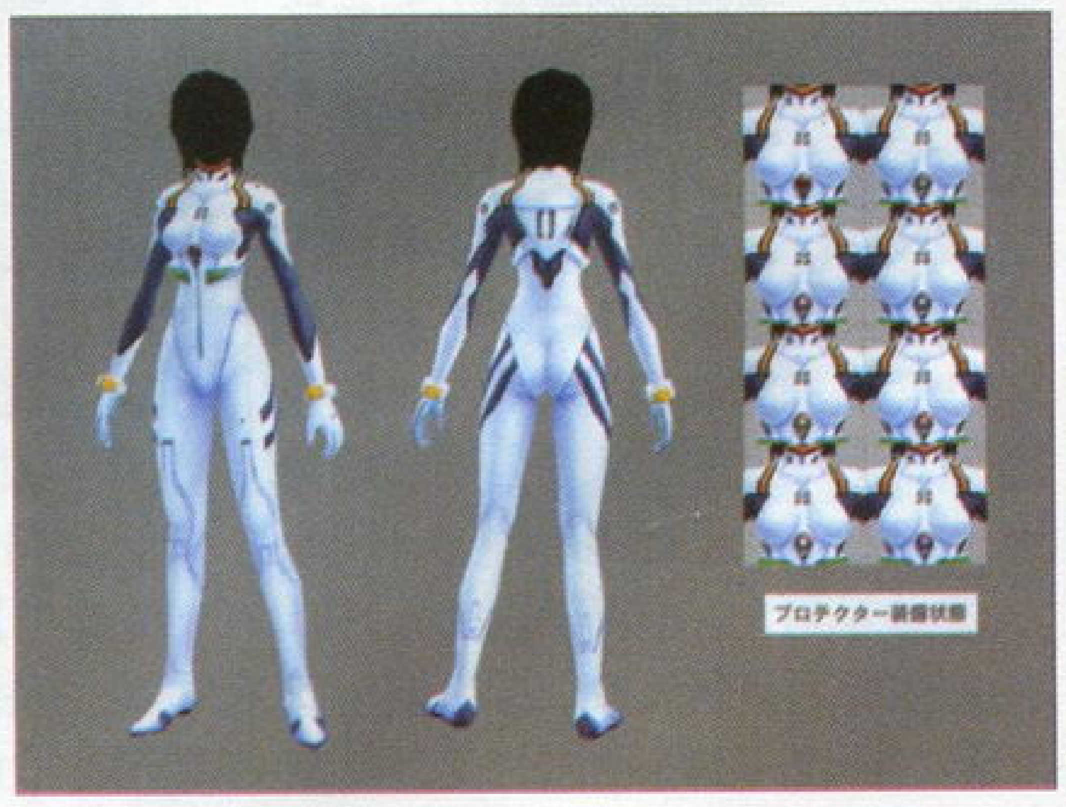


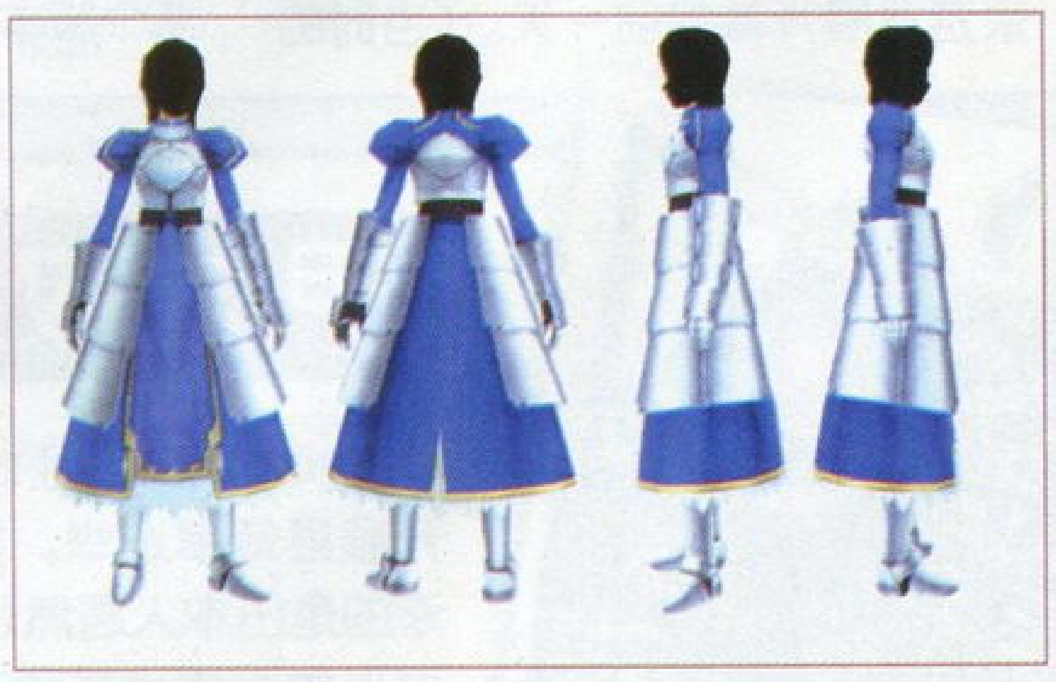
PSP 《梦幻之星 携带版 2》

ファンタシースターポータブル2

本作和著名的披萨连锁店必胜客展开合作企划，举办了可获得披萨型回力镖以及可以装饰于虚拟房间中的芝士小子人偶等道具的活动。当然了，这仅限日本，中国玩家就省省吧。







▲要是连这些动漫明星都不认识，我代替九兵卫鄙视你！

周边活动型

前面三大类所说的合作企划都是通过游戏来表现的，而这第四大类周边活动型指的是游戏之外的乐趣。这种合作如今日本相当普遍，除了食品厂商和服饰厂商之外，甚至连政治家也想从中分一杯羹。这部分内容看似离中国玩家很遥远，其实又不然，毕竟我们还有山寨货，当然这些和原厂就没关系了，只是对消费者来说是殊途同归而已。

对 ACG 三大领域均有涉猎的人应该知道，相比动画，游戏相关的周边活动实在是要少得多。其实优秀的游戏销量能够过百万，这个数字对于动画 DVD 和蓝光来说简直是天文数字，因此动画相关的周边活动是最多的。以前游戏厂商赚得盆翻钵满，也懒得打这些主意，不过现在就不一样了，所以游戏玩家就数好钱准备 SHOPPING 吧！

需要注意的是，不是所有的周边活动都算是合作企划，厂商自行推出的周边活动当然就不算在内了。下面我们就来介绍几个经典案例。

优衣库



UNIQLO［优衣库］是世界著名休闲服品牌，商品涵盖男装、女装、童装，设计坚持现代、简约、自然、高品质且易于搭配的路线，强调"衣服是配角，穿衣服的人才是主角"。

以上介绍照搬自优衣库官网。事实上对于大部分青年玩友来说，优衣库并不算什么稀奇东西，如今它已经走进中国各大城市。优衣库前几年便已经开始展开与游戏厂商的合作，推出了不少游戏主题的 T 恤。这些 T 恤价格不高，穿上去不显宅味，在中国也可以买到，编辑部就有几位小编买过好多。各位如果看过之后动心的话，不妨马上去看看吧！（注：此段文字绝非置入性行销！）

Konami 公司的发言

《潜龙谍影 4》T 恤刚发售后不久，各店就陆续销售一空，并有不少玩家来电咨询。这回配合《潜龙谍影　和平行者》的发售，不但 T 恤的种类大幅增加，而且在游戏中也会出现，我们的合作企划更上一层楼了。

ELIXIR



光看这个英文大家可能还有点疑惑，不过若是改为日语中的エリクサー，想必你就会恍然大悟了：这不就是全回复的圣灵药么？早在五年前，SE 就已经和日本饮料厂商 SUNTORY 进行合作，尝试推出名为 ELIXIR 的饮料了。当时是配合《FF Ⅶ》系列作品而作的宣传，结果吸引了不少买椟还珠的人士，编辑部里就有人不辞辛苦从日本搬来一箱。如今《FF ⅩⅢ》版的 ELIXIR 也已经推出，这是一种内含蜂王浆和丰富维他命的碳酸饮料。

可能有人会问，这种饮料喝起来是什么味道呢？老实说纱迦也没喝过，不过幸好编辑部里有喝了整整一箱《FF Ⅶ》ELIXIR 的 MM 存在，下面就让我来采访一下！

MM 的饮后感

无法形容，因为它的味道与中国所有饮料的味道都不一样。总之是我这辈子喝过的最难喝的饮料！

铁拳对 VR 战士



2001 年 3 月 29 日，SEGA 联合 Namco 在日本经济报上刊登了两则企业广告。这两则广告为一个对页版面，左页印着结城晶，右页印着风间仁，并配上充满挑衅意味的台词。当时 SEGA 正处于转型为软件商的阵痛期，Namco 的经营状况也不太好，两家公司共同擅长的格斗游戏市场也在萎缩。两家公司联手打出广告算是一种炒作，果然引发了各方热议。顺带提一句的是，广告刊出的时间也是当年东京游戏展开幕的前一天。（当时的东京游戏展是一年两次。）

不过可惜的是，过了这么多年，我们也没见到真正的《铁拳对 VR 战士》，不过这两家都有各自的成名系统，如果真要出的话，恐怕得像 Capcom 和 SNK 那样，做两个版本才行吧？

明星多乐猫



要说游戏明星中谁的周边最多，这个一时难以定论，但索尼的多乐猫（前译多罗猫）肯定能排进前三名。大家一定都知道 PS3 上的《多乐电视台》，其实很久以前多乐猫就在日本富士电视台的早间节目"めざましテレビ"中固定出演了 6 年之久，远比 PS3 的历史长。至于多乐猫参与的其他活动，那更是数不胜数，包括游戏中客串、游乐场奖品、车站的一日站长、圣诞装饰、各地的旅游形象大使等等，京滨急行的品川站还曾为它设立铜像。至于 SCE 的宣传活动更是次次少不了它的身影。

值得一提的是，今年 2 月 1 日开始，肯德基曾经在中国搞过一个活动——买肯德基新年浪漫套餐，就有多乐猫传情系列挂饰一款。想必各位还记忆犹新吧？

伊达政宗选举乱入



2009 年 10 月 25 日，日本宫城县开展县知事选举。搞选举不稀奇，稀奇的是日本人居然还要搞个形象大使。搞形象大使也不稀奇，稀奇的是宫城人选了伊达政宗当形象大使。选伊达政宗也不稀奇，稀奇的是这个伊达政宗还是《战国 BASARA》里的伊达政宗。要知道日本的县可是相当于中国的省，试想中国省人大选举时搬出某游戏明星来宣传……果然只有在 ACG 的发祥地才能出现这种事情啊！

伊达先生当时除了在全县各地的宣传海报上粉墨登场之外，还在电视广告、广播、报纸等各种媒体上强势登场，"为宣导县知事选举以及拉拢年轻一代的投票率带来了卓越贡献！"（宫城县政府如是说）

对厂商的大调查！

看了这么多光怪陆离的合作企划，你是否有点眼花缭乱了呢？不过尽管举了这么多例子，但一些核心问题并没有得到解答，下面就让我们通过对大量游戏厂商的调查，来了解一下比较核心的问题！

问：合作企划是如何产生的呢？
答：一般都是由一家企业主动提出，得到对方同意后而产生的。双方不谋而合的情况比较少。另外在游戏厂商与游戏以外的厂商的合作中，绝大多数情况下都是由游戏厂商主动提出的。

问：从提出到通过的大致过程是怎样的？
答：首先是向对方公司的公关人员提出建议，如果认为可行，就会上报给高层，高层经过讨论之后同意的话就成立了。

问：导致通不过的原因一般有哪些？
答：很多。主要有两点，一是无法让对方对自家公司的作品产生好印象，二是对方从合作企划中感受不到好处。因为反复讨论耽误时间而不得不放弃的情况也不少见。

问：一个合作企划的预算大约多少？双方各自负责的比例如何？
答：这个得根据具体内容而定，预算从免费到很高都有可能。一般来说，主动提出合作的一方会负责较多的费用。在和知名企业的合作中，往往是游戏厂商负责的费用更多。像"《如龙》系列"那样游戏厂商几乎不花一分钱的例子极为罕见。

《如龙》团队的经验谈



说到合作企划，如今自然要数《如龙》，这里我们找到了开发团队中专门负责广告及对外联络的渡边佑介和植村幸司两位先生对此的感想，听他们谈谈有关的经验。

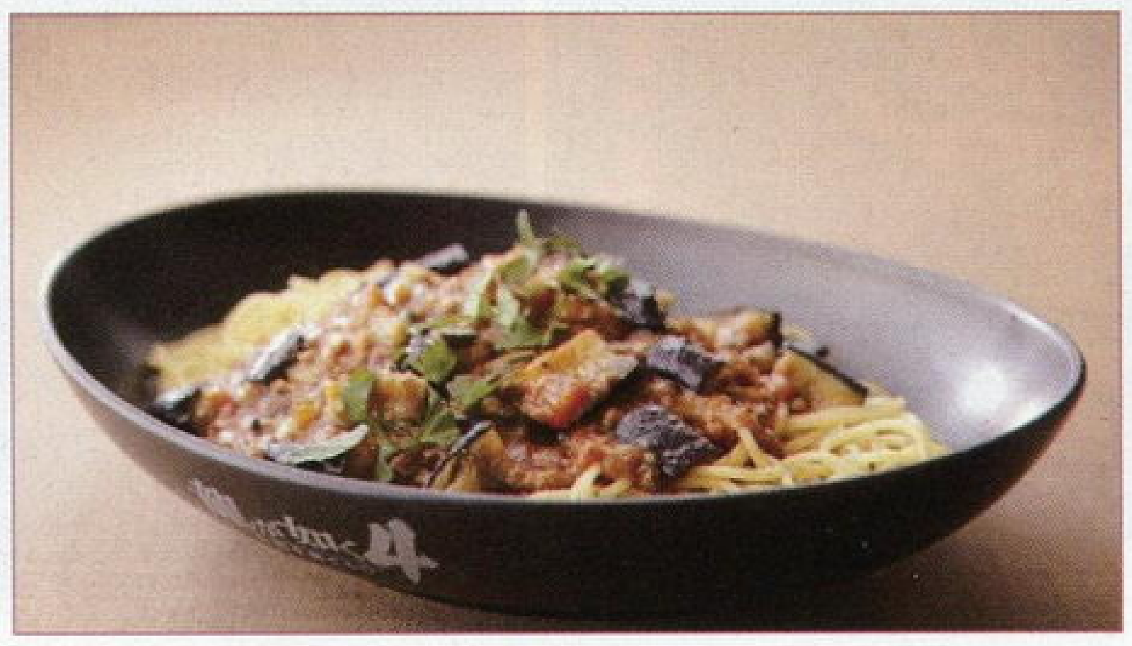
——为什么SEGA会有与数量众多的公司进行合作企划的打算呢？
植村：在开发《如龙》1代时，我们就希望能在游戏中重现逼真的街道。经过讨论后决定由我们两人去拜访各式各样的商店，希望他们能让自己的店在游戏中登场，不过……

——并不顺利是吗？
渡边：的确如此。当时与其说是受游戏知名度的影响，倒不如说是受"游戏"这个词影响。对方经常在我们一提到游戏之后便断然拒绝，毕竟我们当时拜访的厂商之中，大部分干部因为年龄问题对游戏都没有什么深入认识。
植村：像"什么？以黑道为主题的游戏？那不就是打打杀杀、鲜血四溅吗？绝对不行"这种的反应也很多。

——原来如此。
植村：基本上日本公司里有八成以上都是如此。后来因为《如龙》的知名度越来越高，对方主动提出合作企划的情况也逐渐增多。尽管如此，到现在为止我们也还是经常会碰到断然拒绝的情况，有些公司我们都拜访四五年了，依然不肯松口呢。在目前的游戏中，不是还有些地方还是虚拟的商店么，这就是因为对方不愿同意的原因。

——是在高层商讨的阶段被拒绝吗？
渡边：是的。一般来说负责公关的年轻人们都很高兴，说着"请你们务必要把本店加到游戏之中！"但随着提案被一层层地报上去，得到的反应就逐渐变成了"可能有点困难哦……"

——真是不容易啊。有没有什么事让两位觉得你们的工作真棒呢？
植村：有啊。比如这次《如龙4》有和PRONTO这家餐饮连锁店合作推出男子汉意粉（男のパスタ）。在自己试吃时看到其他顾客高兴的样子，心里就非常开心。虽然其他游戏也在和别家公司搞合作，不过我有信心，我们一定是最棒的！
渡边：此外就是在游戏里看到我们一家一家拉来的商店等等的时候了。不过也有更强的"一切终于结束了"这样的虚脱感。（笑）



小编们心目中的合作企划

看完了合作企划的4大类介绍之后，你是否已经对这种商业合作了如指掌了呢？想必你的心目中一定有一个企盼实现的梦之合作企划吧？编辑们也不例外，这不，一看到这个机会，大家都忍不住要跳出来诉说埋藏于自己心底的合作企划了。

梦幻合作



ACE飞行员

由于市场竞争越来越激烈，厂商之间采取强强合作，资源共享的游戏项目已经是屡见不鲜，而且这个趋势正在逐渐扩大，大有愈演愈烈之势。很可能我们现在所构想的"梦幻合作"，说不定哪一天就成为现实。我的这个构想是一种商业合作模式，算是目前众多商业模式的另外一种延伸。厂商都希望刺激玩家多玩自己的游戏，特别是游戏的在线模式，而玩家目前所得到的奖励比如成就和奖杯等系统都只是虚拟的数字，无法在现实生活中消费，这样显然对大多数玩家起不到刺激作用。如果有一天某某厂商进入中国，或者某某网游厂商希望推广他们的游戏，举办一个兑换活动，能够利用你所在游戏中得到的点数、成就、奖杯来换取比如什么中国电信100元电话充值卡，时尚旅行包，甚至是心相印系列卫生卷纸等等。虽然听起来比较"刺人"，不过我觉得完全有可能。如果有这么一天的话，或许你再在打游戏的时候可以理直气壮地告诉家人："哎呀，家里的卫生纸用完了，等我把这个游戏最高难度通关，就可以带10卷卫生纸回来了啊！"



▲有朝一日，当玩家获得成就时突然弹出：您已获得心相印纸10卷，不知道各位会是什么心情。

《如龙》×《横行霸道》

雷电



传承自《莎木》的“《如龙》系列”和“《横行霸道》系列”有着很多的相似之处，主线任务、支线任务、小游戏、探索城市、优秀的剧情等等。不同的是，前者发生在东京，是典型的日本和风风格；后者发生在以美国某一城市为基础虚构的“罪恶之城”，美式文化氛围浓重。而两者的亮点，也都在对城市环境和在城市中生活的人的状态的把握上。不过，看似格格不入的风格，其实也有着融合的可能。DS版《横行霸道 唐人街战争》就是将中国元素和西方文化融合后的产物，拥有一种奇妙的吸引力。而作为同类型的两个系列，如果SEGA的名越稔洋能和Rockstar合作，将主题设定为“日本Yakuza在纽约”，或“美国Gangster在东京”这样的作品，两个小组倾力合作，可以避免出现欧美游戏中的东方文化“驴唇不对马嘴”的尴尬情况（比如让人无语的汉字乱用和根本不可能出现在现实中的奇怪店名），互通有无之后的作品，应该会在如今全球文化融汇贯通的大环境下掀起一股热潮。

《恶人连的使命 现代杀戮6》

脆薯条

很难想象这3个游戏结合在一起会是一个怎么样的情景，可以说这3个游戏都有自己的独特魅力所在，但还是有诸多小瑕疵存在。既然是梦幻合作，那本人就来YY一下当这3个游戏结合在一起的时候。

第一步，我们需要《使命召唤》的人气与便捷的操作系统，我也不想因为屏幕晃动而觉得开枪很费劲。因为这样一来会扼杀大部分普通玩家的热情，便捷的操作才是最适合大众口味的。另一个自然就是品牌效应，“哇！这是《使命召唤》的新作啊，我要尝试一下”随后他就会被这个神作吸引住……当然我这也是YY，但牌子响亮，能够吸引的人也就越多，人气也是非常重要的一环。

第二步，我们需要《杀戮地带2》的画面以及职业系统，还有强大的物理效果。试着想象一下，在逼真的丛林中慢慢前进，然后突然被敌人伏击，满天的手雷乱飞，树枝啪啪作响，周围的树木慢慢倒下……好吧，我承认最近一直在看《太平洋》。拥有这种高画质的FPS游戏才能更让人集中嘛。职业系统的加入让玩家感觉充实，可以在对战中扮演不同角色，耐玩度大大大地提高。

第三步，我们需要《战地 恶人连2》中完备的载具系统，你可以驾驶坦克、你可以驾驶飞机、你可以驾驶摩托、你可以……这样一来，玩家的感觉就是一个字——“酷”。

第四步，我需要有人来实现我的YY……如果结合了上述3个游戏各自的优点，那么无疑这个“怪胎”将是空前的火爆，全世界的FPS爱好者都会欢呼雀跃。此神作的诞生也得有个响当当的名号，我就暂定为——《恶人连的使命 现代杀戮6》。

云计算时代的交叉合作

星夜

在GTA、莎木等游戏中都出现了游戏中的游戏机，与时下备受关注的云计算技术结合，可以实现一些非常有趣的可能性。例如在《GTA》新作中，主角家中有一台游戏机，只要走到游戏机前将其打开，就可以直接选择XBLA或者PSN上提供的游戏，在线玩游戏试玩版或者付费游戏，云计算的好处就是无需下载直接开玩，就像游戏已经安装到游戏中的游戏机里。另外，还可以在主角家中设置蓝光播放器，开机后就进入到在线视频点播服务，任意选择一部电影付费观看。也许游戏厂商还可以与电影公司合作，设置一个特殊任务：某NPC叫主角在某个特定时间回家看某部电影，当电影播放到特定时段会触发特殊事件（贞子从电视里爬出来……）







K-ON！×Rock Band

九兵卫

前段时间小九最爱的《轻音》公布了游戏化的消息，不过我个人对此持保留性乐观态度，动漫改编游戏这一类型近年来鲜有佳作，期望越大往往意味着则失望也越大。不过好在负责《轻音》游戏制作的是SEGA，有了去年《初音未来 女歌手计划》的成功经验，制作小组只要稍加借鉴，游戏的素质理应也不会差到哪去。

趁着游戏尚未公布，于是乎自己开始脑内补完，如果让《轻音》和其他游戏进行合作会是怎样呢？既然是《轻音》，那必然是和音乐游戏进行合作。推想一番后，自己能接受的合作无非是两种：一种是和《DJMAX》合作，这个从形式上来说比较容易实现，FANS也基本能接受，不过考虑到需要日韩跨国合作，所以实现起来难度可能并不低；第二种是和《摇滚乐队》进行合作，这也是最理想的形态，尽管技术上对玩家的操作有点要求，但有爱的FANS肯定会乐在其中，由此带来的临场感绝对是令人震撼的。

不过，单纯的演奏其实还不够过瘾，如果要做得更彻底一些，本作还应该向Konami学习，将《心跳回忆》的模拟育成部分引入到游戏中，这样既可以从音乐技能上对各个角色进行手把手的培养，还能体验基于原作的各种的故事剧情，可谓两全其美……越想越远了。

《灵魂能力》新作

Nai

NBGI的“《灵魂能力》系列”一向是重量级嘉宾不断，从《灵魂能力2》加入林克和再生侠之后，三岛平八、犹达大师、黑武士、秘密学徒，甚至战神奎托斯都来捧场。客串可谓系列的一大噱头。如果说再添两位的话——“《鬼泣》系列”的但丁和《FF7》的萨菲罗斯如果能登场岂不令人兴奋！二人的分量又足，又是使用兵器的角色，最重要的是这两个人在亚洲的人气绝对能灭杀FANS。只不过以SE和老卡的风格来看，想要这两人出场难度不小，且不论出场费，单单从以往的合作关系来看……不过一切皆有可能，说不定《灵魂能力》新作公布时客串嘉宾就包括这两位哟。到时候这二位就能比一比，谁更能装酷！

尚未实现的梦

胜负师

201X年的日本街机游戏展上，片桐大智与原田胜弘携手出现在世嘉的展区，与其相邻的NBGI展区同样张灯结彩，他们一同揭开了一款梦幻大作的神秘面纱，那就是玩家们苦苦期待了十年的《铁拳对VR战士》（以下简称TVV）！

《TVV》由铁拳和VR战士开发团队共同开发，由NBGI负责发行，由世嘉负责家用机版的移植和海外推广。因为是采用NBGI与世嘉合作基板的首款作品，《TVV》有着超越次世代的画面表现力，并对应3D显示模式，效果惊人。考虑到角色阵容的均衡性，两大系列登场角色各20人，《VR战士》几乎是全员登场，《铁拳》角色有一定取舍，海外发行版本会根据当地角色人气，而变更2到3名角色，在家用机版中也采用了类似的设定。各角色招式都被完整保留，并追加10种左右的新技。游戏模式分为传统1对1、3对3组队及2对2的TAG，因此街机版的磁卡可对应3个角色，以配合不同模式使用。玩家最关心的系统方面在双方的努力之下获得了很好的平衡，每个角色均分为3键操作和4键操作，招式的攻击力与判定几乎全部进行了调整，浮空高度和墙壁效果基本统一，两个系列的玩家都能很快上手。

同年9月，街机版正式推出，两周后便荣登日本街机排行榜榜首；5个月后，公布家用机移植计划；次年11月，多机种家用机版同步发售，不同版本追加独有新角色。《TVV》的网络服务功能完善，实时更新全球排名，可上传精彩对战和连技录像，在编辑模式中还可以自制MV或趣味视频，深得玩家好评。《TVV》销售成绩不俗，两个机种的月销量均顺利突破百万。

因为稳定的网速，首届TVV世界杯赛在圣诞节当天打响，全球32个国家和地区、64支队伍参加了本届比赛，两支中国玩家队伍分列第六和第十一……

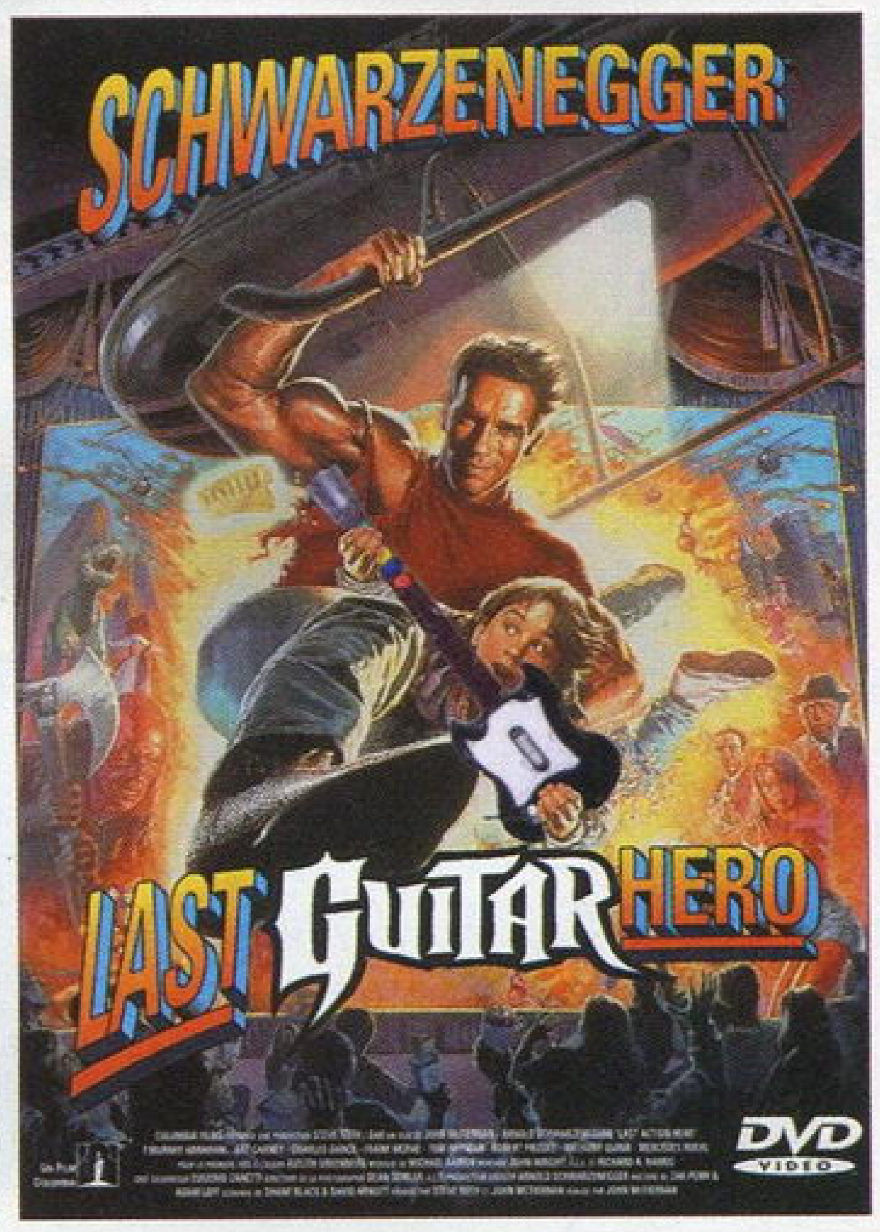
这是我七八年前就曾有过的一个梦，不过从目前的形势来看，当时以为的“不远的将来”现在要调整为“有生之年”了。希望我有生之年能够迎来《TVV》发售这个全球格斗游戏爱好者的节日。

《工作室》×《召唤之夜》

晴天

算算自己喜欢的游戏系列，最希望的自然是“《工作室》系列”和“《召唤之夜》系列”的联姻了（毕竟FF和DQ早就配对成功了），至于类型嘛，如果是“走格子”就最好啦（笑）。首先在整体风格上两款游戏能够毫无障碍地融合，而系统方面，“《召唤之夜》系列”中“召唤石作成”所需的饰品则完全可以交由“《工作室》系列”独有的调合要素来完成，这样在保证自由战斗多样性的同时，通过从战场中的素材点采集，或击败敌人后掉落等方式获取调合素材也能让玩家在育成角色方面获得更多的选择权，最后再配合根据饰品从属效果决定召唤兽的种族和初始能力一定会非常有趣呢！





我就是一俗人

纱迦

其实我就是一俗人。Tecmo虽然没了，不过它开创的《沙滩排球》这一类型还是不错的。比如未来出个《铁拳沙滩排球》、《灵魂能力沙滩排球》、《无双沙滩排球》，甚至《Capcom VS. SNK 沙滩排球》、《任天堂全明星沙滩排球》，我觉得都不错。我知道这是不少男同胞YY过的东西，我只是帮大家说出来而已，哈哈。当然这种游戏一定要是3D的，2D的话就感觉和日本同人游戏差不多了。



■面对如云的美女，马大叔能否坐怀不乱？请玩《马里奥大战死或生》！

总结：厂商和玩家的不同出发点

游戏厂商开展合作企划的目的不外乎以下三点：一是增加销量。拿《潜龙谍影》×《怪物猎人》来说，Konami看中的是《怪物猎人》在日本掌机用户中的超高人气，而Capcom看中的是《潜龙谍影》在欧美玩家中的超高人气，这桩合作可谓双赢；二是赚点广告费来贴补游戏开发费用。说到这一点无疑要提到名越稔洋，如今能以一年一作的速度发售的日式大作，就只剩下他的《如龙》了。除了团队高效之外，与各大厂商合作赚来的广告费也是功不可没的；三是拓展新的用户群。一线厂商手中都握住数十个大作品牌，但由于人手、技术等原因来不及推出新作，这种情况下把自己的品牌外包给其他游戏厂商是一个不错的选择。

而对于玩家来说，合作企划固然是一个吸引眼球的点子，但是这一招也不是百试百灵的。首先，这种合作企划不能泛滥。像Capcom的隆和肯无疑是人气角色，但由于在其他角色乱入了太多次，现在恐怕已经没有人会把隆的乱入列为购买游戏的考虑之一了。另外，不管是什么方式的合作，最后都会表现为游戏的一部分，因此游戏本身的素质不能差。如果游戏素质上不去，那么就算有自己喜欢的角色，也只能忍痛割爱了。

多边共享区

ENTER THE GAME

从胜哥手中接过接力棒，这期开始由Nai主持多边共享这个栏目。

从很多年前开始我就有个习惯，夜里睡觉前跑到天台或者阳台去看看天空，吸最后一支烟。从上大学的那个城市、到神户、到东京、再到现在所在的城市，天空和夜景并无多大不同。我自己其实也没有多大变化。在生活的大气球里奔跑了一天，唯有这个时候能找回一丝平静。只是，踏上不同旅程，望着不同天空的时候，我都会情不自禁地问自己一个问题：我在哪？回答只有干巴巴的一个城市名，但是真正的答案我却不知道。

让官方帮你出攻略本

晴天 提供



对于经常上网的读者来说，每推出一款新游戏都多多少少会去网上搜索一些攻略或秘籍相关的内容。外语能力不强的，多半会选择国内的中文游戏网站，而外语能力较强的，攻略日文站和英文站自然就成为了最佳选择，这其中又数“Wiki攻略站”最受大家欢迎。不过你相信“建攻略站也能出攻略本吗？”

去年在全球被誉为“黑马级PS3游戏”的《恶魔之魂》日前正式确定了欧版的发售日（2010年6月25日），以及限量“黑色幻影版”的具体情报。在其中包含的原声音乐集、画集、攻略本三大周边中，最让人意外的就是攻略本的作者实际上是两名负责本作“Wiki英文攻略站”的普通玩家Wayne和Matthew。起初他们建立攻略站的目的只是希望和同样喜欢本作的玩家交换游戏中的情报，后来随着加入者的数量逐渐增多，一些关于游戏更深入的资料都被慢慢发掘了出来，内容的详细程度几乎已经赶上了官方的内部资料。因此在游戏发售前，负责发行的NBGI就主动联系他们希望两人能够参与制作攻略本，书中不但会收录攻略站中的所有内容，官方还会提供更详细的资料供两人参考，绝对称得上是官方对于FANS的最高礼遇。相比之下，类似的情况在“Wiki攻略站”盛行的日本来说确并不多见，从中也不难看出两地厂商在经商之道上的不同态度！



《MGS 和平行者》主题TEE闪亮登场

Gouki 提供

上期杂志的前线狙击栏目介绍了Konami为推广《和平行者》而与多家大型公司合作推出产品的新闻，大家看到这期杂志的时候，《和平行者》与优衣库合作的UT也快在国内上市了。作为一个TEE爱好者，Gouki当然要在第一时间把这些TEE介绍给MGSers，总共10款！

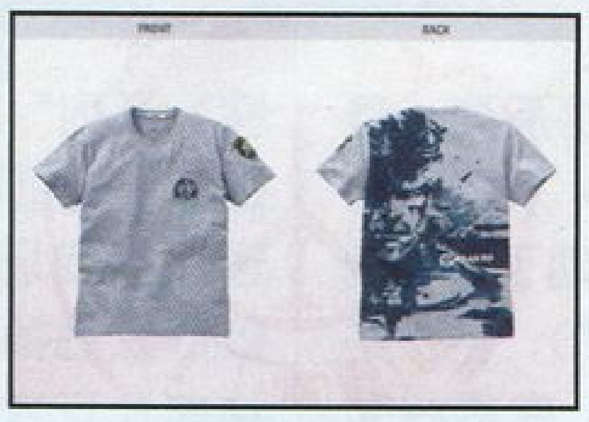

▲这是以“无国界军队”的徽章为主题的TEE。



▲BIGBOSS！这个词对于玩家来说意味着什么不言而喻，只是如果你是一个上班族，穿这个上班的话还真要考虑一下……


▲以BIGBOSS头像为主题的TEE。


▲这款TEE在《MGS4》时就已经有了，西装+纸箱的经典搭配。


▲这款的亮点在背后，帅啊。


▲做过杂志封面的BIGBOSS经典大脸，喜欢这张图的不要错过。


▲以和平标志为主题，让自己更像是一个关心实事的国际主义者。


▲印有臂章、狗牌、BIGBOSS侧面肖像的TEE，衣服本身的颜色比较特别。



▲PEACE WALKER，看到这两个单词，就算是不懂游戏的人也知道你想表达什么。

秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

UFO机与初音

九兵卫 提供

自从去年在PSP平台推出《初音未来 女歌手计划》大受玩家好评，赚了个盆满钵盈的SEGA显然并没有就此满足。进入2010年，SEGA接连在街机平台以及PSP平台公布了《初音未来 女歌手计划》的新作，“葱娘”俨然成为了SEGA新的摇钱树。前段时间，走进秋叶原街机店CLUB SEGA，人们会发现店里店外的UFO机（抓娃娃机）都放满了一款从未见过的初音未来的手办，不止CLUB SEGA，甚至连Taito旗下的HEY等其他几家街机店内的UFO机中也摆满了这种手办，秋叶原仿佛在一夜之间再度刮起了“初音”旋风。

通常来说，街机店中的UFO机往往是女性玩家的专利，初音的“加入”无疑牢牢吸引众多的男性OTAKU的眼球。当然，这款手办的来路也不简单，负责造型设计的是著名的原型师宫川武，初音本身不仅表情可爱，连细节也被一一还原。而且在目前推出的所有的初音手办模型中，这款高达25cm的手办也是比例最大的。有如此“完美”的初音作为奖品，难怪会有那么多的FANS会对这种UFO机趋之若鹜。

单独的UFO机以及单独的初音模型，这两者并不新鲜，SEGA的精明之处就是将两者放到了一起，既提高了UFO机的投币率，也巧妙地推动初音的人气，实在令人佩服。


▲作为UFO机内设置的景品（奖品），这款初音的素质与做工的确让人眼前一亮。


▲CLUB SEGA将设有初音手办的UFO机设置在店门口的醒目位置。


▲一帮穿西服打领带的上班族也站在UFO机前跃跃欲试，初音的魅力果然势不可挡。

近期限定版赏析

雷电提供

X360	失落的星球 2 主机同捆版
原名	ロスト プラネット 2 プレミアムパック
2010 年 5 月 20 日发售 /Capcom/24800 日元	


▲《失落的星球 2》主机同捆版内容（日版）。

《失落的星球》初代本是 X360 独占游戏，推出一段时间后移植到 PS3 平台，这次《失落的星球 2》的 PS3 和 X360 版将同时发售，美版发售日为 5 月 11 日发售，日版为 5 月 20 日。伴随游戏日版的发售，将有一套《失落的星球 2》同捆版 X360 主机供玩家选购，售价 24800 日元，约合人民币 2000 元。套装非常超值，包括一台 X360 日版主机、60GB 硬盘、《失落的星球 2》游戏光盘、包含游戏附加内容的 U 盘（2GB）。

风间仁与极真空手

Nai 提供

“《铁拳》系列”的主角之一风间仁所用的武术流派，官方设定是“三岛流喧哗空手”和“空手道”。但从《铁拳 4》开始，风间仁的招式动作已经明显带有真实空手道中最有影响力的流派——“极真空手”的影子了。尤其是 6 代的站立 RK，这一腿的扭腰动作和发力点和前几作明显不同，极具美感与力量。这一腿的技术动作比 Kick Boxing 的高踢动作夸张一些，又比泰拳的高位扫踢收敛一点，关键是小腿的弯曲程度很诡异。其实不出意外的话，这一腿就是标准的“极真前回蹴”，也叫“巴西踢”、“螳螂腿”等。下面就让我们来简单了解一下极真空手吧。


▲训练时的佐藤嘉洋。


▲比赛中的 Glaube Feitosa，这一腿是不是很像风间仁的 RK 呢？

极真空手又称极真会馆，由一代宗师大山倍达于 1964 年创立。极真空手是一门实用性很强的武术，既有传统空手一击必杀的理念，又强调实用技击，极真的中心哲学是自强、修心与苦练。极真空手全接触式的打击风格如今也遍布全世界，会员超过 1000 万人。在西方世界几乎是空手道的代名词。极真会馆最大的影响就是提出了全接触打击的概念。现今有许多的空手道流派都是从极真会馆的分支独立出来的，虽然他们增加了许多极真会所没有的技巧，例如寝技，但是他们大体上仍然沿习极真的哲学思想和基本训练方式。在极真空手道的赛例规定中，选手无护具只有道服，除头部和要害部位之外，其余部分均可直接攻击，拳腿肘膝皆可活用，参赛者也没有量级限制，固又名全接触式空手道。


▲空手道高手风间仁。

由于极真空手具有很强的实战性，现今的站立式格斗大赛 K-1 中出身于极真空手的选手大有人在。比如 Nai 最喜欢拳手之一佐藤嘉洋，他虽说是 Kick Boxing 出身，但是少年时代习武初期据说是从极真空手入门的。基本功给他留下了很深的烙印，他的下段扫踢很强但动作总是怪怪的。而如今正统极真空手格斗家应该说是 Glaube Feitosa，一个外国人把日本人的武术使用得如此强大，不知日本人作何感想。

广告名人斯内克

雷电提供



▲苹果公司 iPod 家族最新产品——iPatch 眼罩多媒体眼罩。



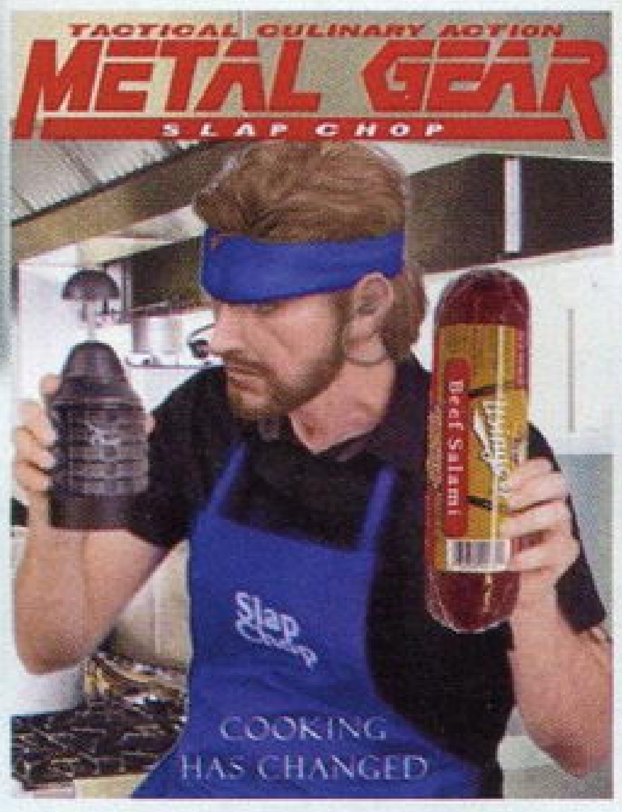
◀ Bravia！好像在某次展会上看到过用 Bravia 的箱子当做藏身盒子的演出，好像是某 Cosplay 秀！



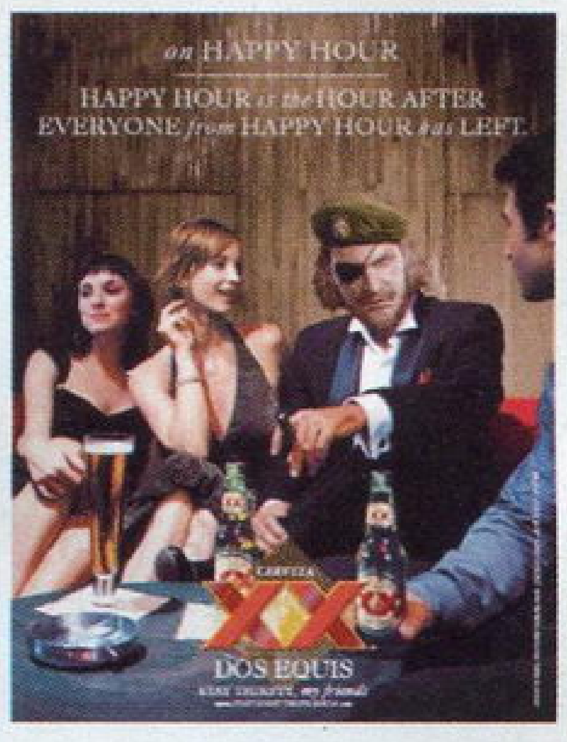
■呃……马里奥赛车……



▲斯内克为此广告把胡子都刮掉了，嘴型怎么好像某韩国喜剧明星……



▲你敢说我的火腿不好吃？！



▲斯内克的头部造型在这啤酒广告的意境中非常融洽。


▲ 3G 网络，覆盖全球！



■设计台词：斯内克：“Freeze！”

随着《潜龙谍影 和平行者》多厂商联合的热潮，玩家们的恶搞也接踵而至。让斯内克与各种知名的商品出现在同一幅画中的“合作模式”果然是有不少笑点呢！当然，如果这其中哪幅涉及到你非常喜爱的产品的话，也请一笑了之呀！对其有爱才会想起让其去参加合体哦！

谁才是“间谍之王”？《风声》中见分晓



提起桌游想必大家已经不会陌生，近一年来，桌游成为越来越流行的娱乐活动，各地的桌游吧越来越多见，这种不插电的健康娱乐方式获得不少人的喜爱。很多桌游的门槛不高，很快就可以了解规则上手，拉上几个朋友一起可以很开心地玩上一个下午。这里给大家推荐一款新推出的原创桌游——《风声》，目前它在国内也有不少人气。《风声》的电影相信不少人都看过，活脱脱就是一个“杀人游戏”的电影版，这么好的题材，不改编成桌游实在可惜，由广州千骐动漫推出的这款同名桌游就是让大家来体验谍报游戏的紧张刺激。

在游戏中，有两大对立的阵营，游戏中大部分玩家都会扮演忠于某个阵营的的间谍角色，其余玩家则会扮演无辜卷入的路人。玩家要想办法把对自己阵营有利的情报传递到自己的同伴那里，其他扮演对立阵营间谍的玩家则会想方设法阻挠你那些情报的传递。游戏集合了角色扮演、身分推理、诡计猜疑、欢乐恶搞等元素，创造出了一个没有硝烟而且充满欢乐的谍报战场。游戏很容易上手，非常适合桌游的新手去尝试，尤其要向那些喜欢推理猜疑类游戏的爱好者强烈推荐。



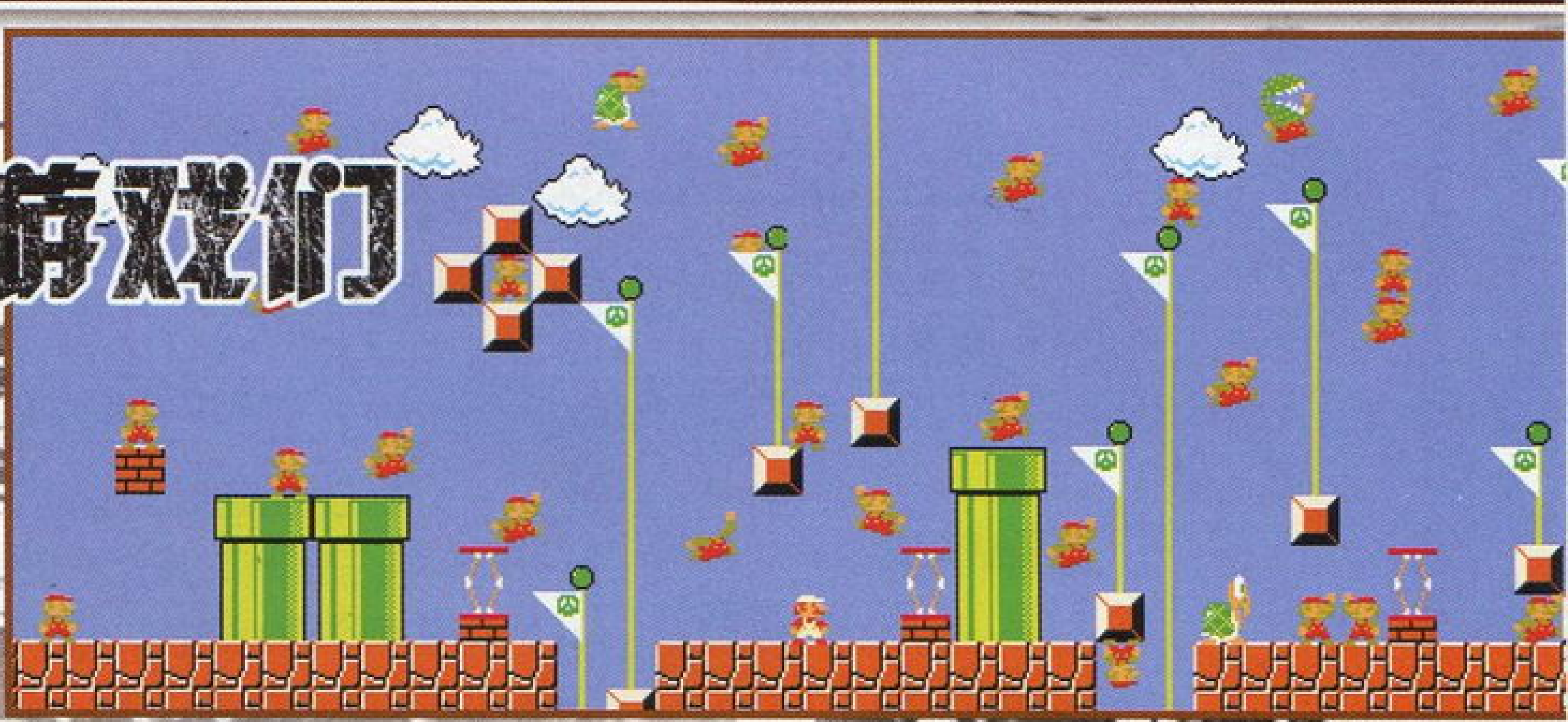
▲最新的扩展包《绝密行动》中，竟然出现这样一位角色。



▲游戏的插画还是挺赞的。



因为难而让我们放弃的游戏们



本期“怀旧殿堂”是由小编们群体参与的命题。本次命题有一定的限制，首先我们讨论的是必须是一些老游戏。其次是要围绕“难”来作答，而不能包括那些自己不喜欢才放弃了的游戏。虽然各位小编都算是身经百战的玩家，但这么多年下来总会遇到这样那样的拦路虎吧，下面我就有请这些拦路虎吧。



对于喜欢各种收集要素的晴天来说，只要肯在游戏上花时间，一般都不会遭遇到瓶颈以至于游戏没法继续玩下去，当然这个情况目前只针对一款游戏例外，那就是2007年8月9日发售的PSP游戏《荒野兵器 交叉火力》(WILD ARMS XF)。

作为“《荒野兵器》系列”首次涉足策略角色扮演领域的作品，当初自己放弃它的最主要原因就是游戏的难度在“走格子游戏”中的确是高得有些离谱，敌人的高AI几乎已经达到了能够预测玩家下一步行动的地步，只要玩家稍一放松，就很有可能被敌人钻了空子，导致从战斗一开始便确立的优势瞬间被逆转，从虐敌人变成被敌人虐。当然造成这个问题的症结说到底还是游戏在系统设计上的过于严苛，主角的专用职业和大众脸的泛用职业表面看上去在战斗中为玩家提供多样的战术选择，但实际游戏中关卡的各种“解谜要素”却往往会限制玩家必须使用某种职业的某个能力才能顺利通过，这就不得不让玩家去自由战斗中提升某些职业的技能，继续与敌人进行着高强度的脑力对抗。如果各位玩家觉得自己有足够的毅力，而且有大把的时间，那么不妨尝试一下这款“有点折磨人”的游戏，获得巨大成就感的任务就交给你了－－b



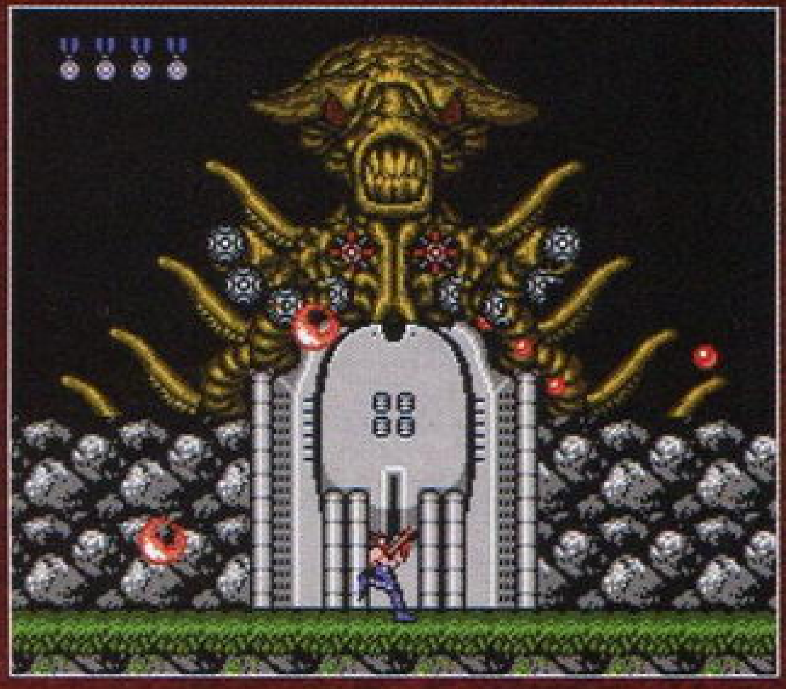
▲本作支持和《荒野兵器5》进行联动。



▲挑战百兽王的打法已经被很多玩家精确到了每一回合具体采用的行动！



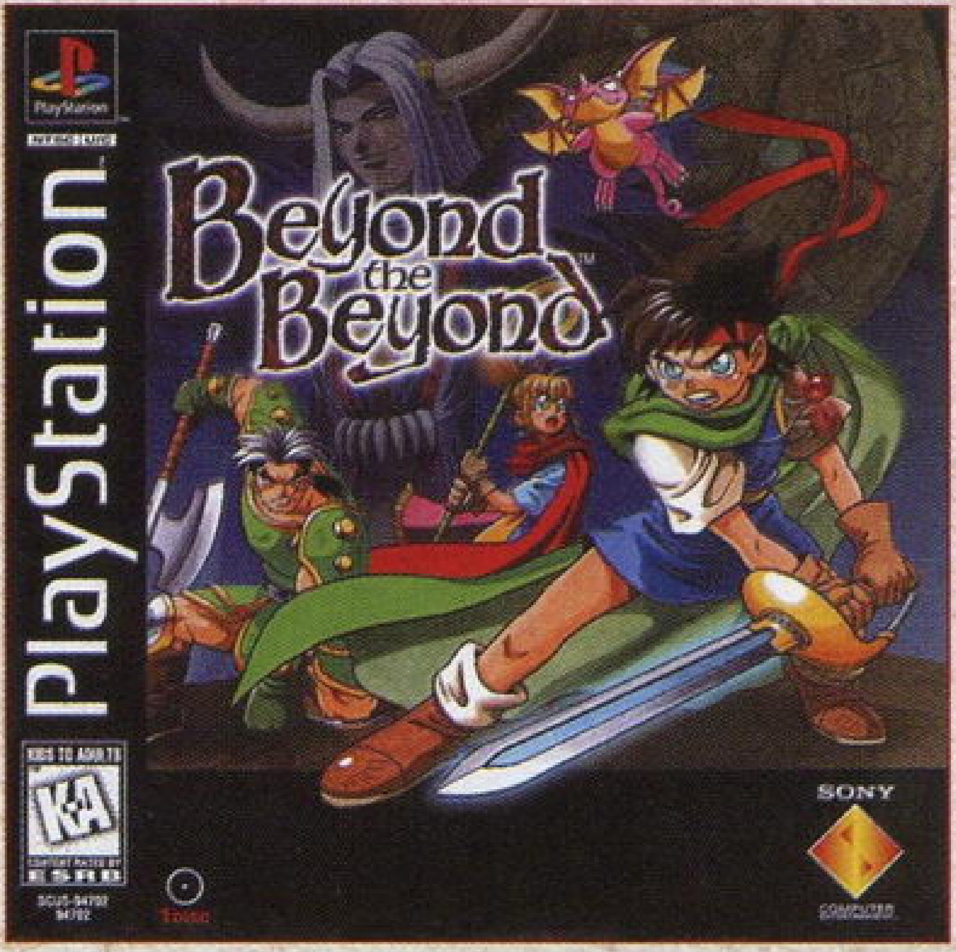
作为一个博爱型玩家，“用有限的时间玩到尽可能最多的好游戏”是本人从小坚持的原则。作为这一原则的表现之一，就是“用最快的时间把游戏打穿”，所以就有了“尽量不玩二周目”、“不寻找隐藏要素”等习惯，还有一个习惯是“尽量不碰高难度游戏”，那种需要无数次尝试才能通过的游戏是不折不扣的“Time Killer”。所以说起“因为太难而错过的好游戏”那简直是多如牛毛，半途而废的绝对比通关的多。在这些游戏中，比较遗憾的是因为最终BOSS的某些招式太流氓而愤然放弃的几个RPG。如今随着年龄的增长，发现对游戏难度的承受力不断下降，有好几次用模拟器重温了儿时的经典，发现当年能轻易通过的很多游戏如今死活都打不过了……当然儿时因没通关而留下遗憾的游戏也很多，最遗憾的应该就是《魂斗罗》，在我的记忆中，不仅自己没有通关过，而且似乎也没见别人通关过，对第5关之后的关卡印象都很模糊，看来这只能怪当时我身边的小朋友们都是小菜鸟……





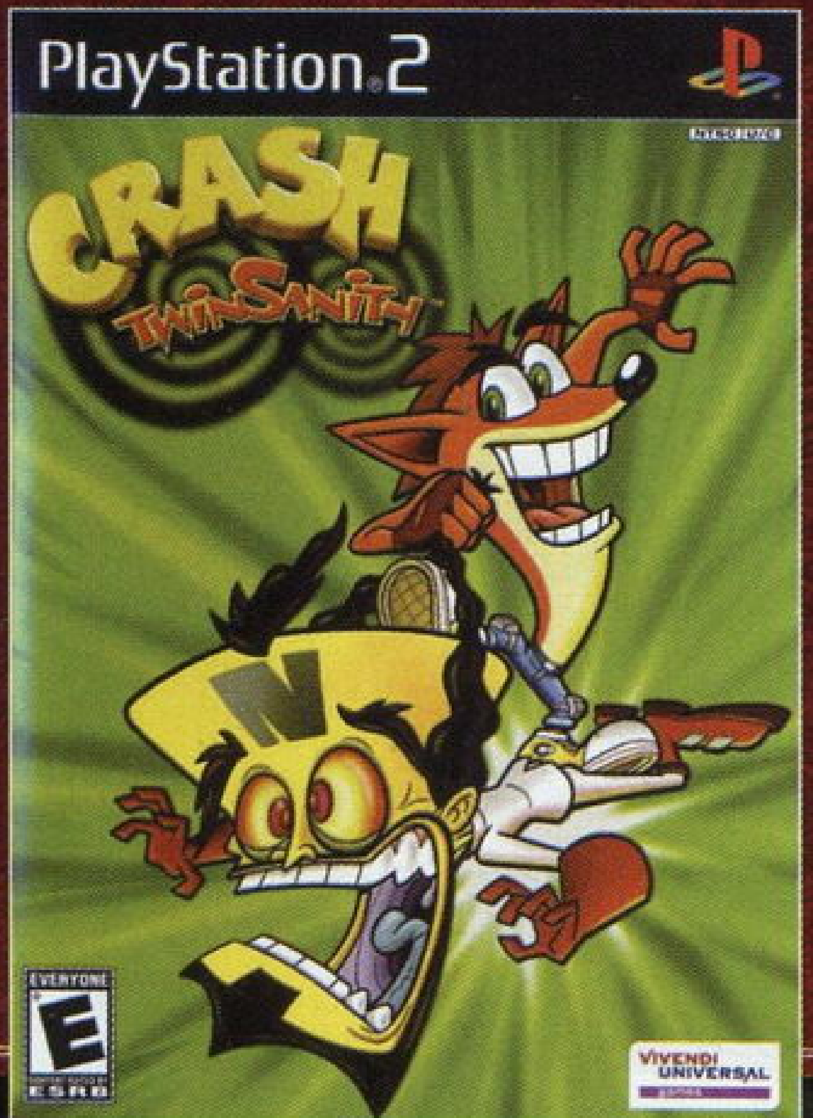
“因为难而没能通关的好游戏”在我二十多年的游戏生涯里还真是很罕见，绞尽脑汁也想不出来。但因为类似原因而没有通关的让我印象很深的游戏还是有的，比如说这款PS时代初期SCE的原创RPG《Beyond the Beyond》就是其中之一。游戏于1995年11月3日发售，估计没个30岁左右的年纪，对这样的三线RPG是没什么记忆的，要不是当时的香港电玩杂志把这游戏吹上天，又做了超详细的攻略，以动作系为主的我对这种满是日文假名、节奏缓慢的游戏是提不起兴趣的。我在包机房为这游戏花了几十块钱，最终放弃的理由居然是“被详细攻略害了”！《Beyond the Beyond》是一款模仿早期《DQ》的作品，战斗必须练级，但有了攻略，基本上不会走弯路，又因为是在包机房的缘故，老想着快打点儿打，快点儿通关，战斗能不打就不打。而这种追求速度的玩法在十小时后就出现了不良反应，BOSS怎么也打不赢，去练级吧，目前区域的杂兵打得巨费劲，几乎陷入了恶性循环。经过多番衡量，再摸摸口袋，选择放弃对于我来说



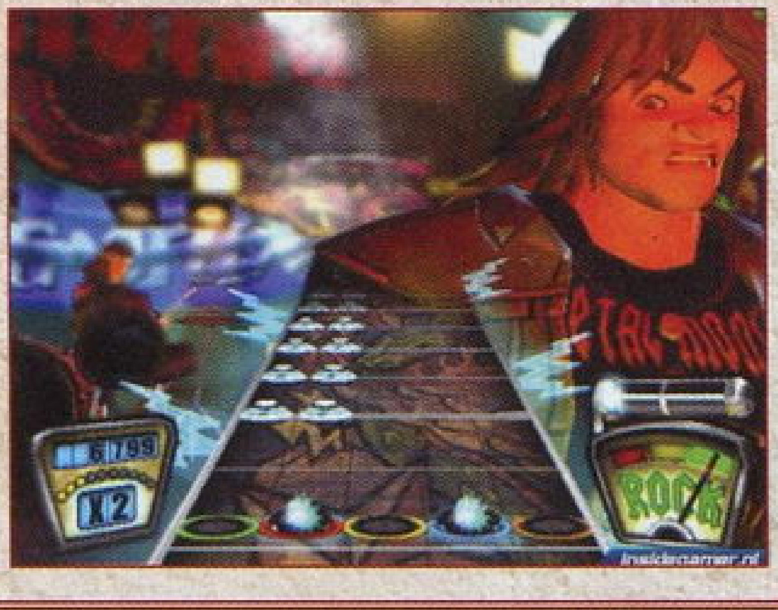




要说难度极高且自己没有通关的游戏，我脑海中最先浮现出的是以前大学时玩的PS2版《古惑狼6》(Crash Twinsanity)，这应该是目前为止最让我纠结的一款平台动作游戏。其实，动作游戏需要“背版”才能过关并不稀奇，记得以前高中时玩的SFC版《耀西岛》就比较头疼，不过好在游戏本身素质高，“背版”也便可以理解为一种自我挑战。但是像《古惑狼6》这样的难度就绝对不是挑战自我，而是折磨自我。在有所心理准备的情况下，刚进游戏的第一关还是死了无数次。玩了一下午，我连抱怨游戏操作以及关卡设计的力气都没有了，最终只能“心不甘情不愿”地放下手柄。个人觉得，开发者要做的应该是给玩家创造一个广阔的游戏世界去体验和探索，而不是为玩家铺设一条固“轨道”并要求他们每一步都按照固定的要求去做，这要玩家一出轨则必然车毁人亡。既然如此被动，玩家又怎能心甘情愿地买账呢？



上大学的时候，在宿舍玩PS2，游戏是《吉他英雄》和《吉他英雄2》，穷学生，没有吉他周边控制器，用手柄挑战最高的Expert难度，后期的歌节奏快的那些实在是噩梦。5种颜色的NOTE对应的按键是L1、L2、R1、R2、×这五个键，不能改变键位。经常会遇到32组32分音符连打的Riff段，不像吉他控制器，按住琴柄上的两到三个Fret键，右手拨Strum就可以完成这些简单的连打，但是对于手柄来说，需要高速连续按两到三个键，32次，不失误，如果是不同的键也许还没有这么难，正因为是相同的键，相同的手指做连打运动，节奏根本拿不准，感觉自己老旧的手柄也完全没有那么快的反应。为了完成Expert难度，我简直受尽了折磨。方法是2次音符按1次，也就是当16分音符按，错过就错过了，以尽量降低伤害为目的，通过Star Power回复，一定要掌握好每段SP，否则就会前功尽弃。经过不断努力，《吉他英雄》真的完成了Expert难度，《吉他英雄2》直接以Expert开始玩，倒数第二章节，完成这几首歌就能出现所有歌曲了，但是结果彻底歇菜，比如列表中速度金属乐队Anthrax的《Madhouse》，那可是速度金属！那节奏吉他Riff时的速度！而其积攒SP槽的NOTE出现时机也经常是连打部分……无力回天，只得放弃。



nai

刚上初中时，在包机房遇到过一款游戏：超Q的小人儿、全3D平台跳跃、丰富的RPG要素、还有从敌人身上吸取技能的系统，战斗和解谜都很精彩。当时包机房老板说这款游戏叫"《勇敢的剑士》"。

这个名字尽管过于朴素，但是游戏本身还是让我不能自拔。我每次去包机房都会跟老板喊"给我拿'勇敢的剑士'"。在21寸的电视机前，我以每星期两次，每次两小时的频率，足足奋战了三个星期。结果还是卡了——后期有个地方跳不过去，而且还有一个任务道具怎么也找不到。当时没有攻略，外语我也不懂。一边按键一边看天书一样的字幕，答案就在其中，我却不能明白，这让我既迷茫又痛苦。加之只能在包机房游戏的尴尬，我最后还是放弃了这个游戏。

可能和这些经历有关，上大学时我义无反顾地选择了外语类专业。因为我要踩碎当时看不懂外语的尴尬。一晃十几年，现在玩游戏的条件好了，外语也看懂了。但这款游戏却不愿意再碰了。为什么我自己也不知道。不过也说不定什么时候会把它拿出来，好好看看当年看不懂的字幕到底是什么。但此时的心情不会再有当初的尴尬和苦恼，也就不会再有那种乐趣了吧。

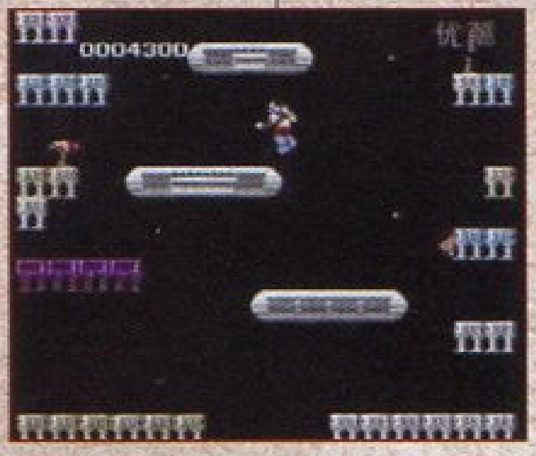
对了，这款游戏的真正的名字是《勇敢的剑士 武藏传》。







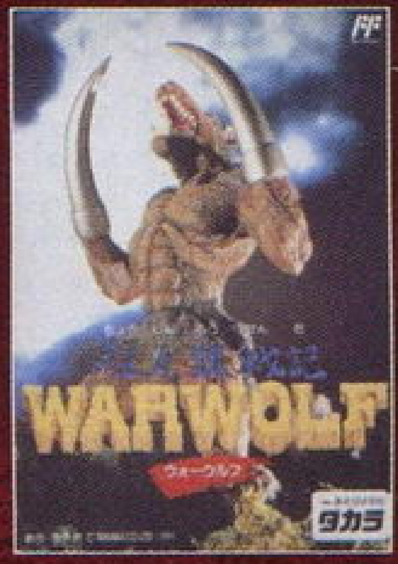
我玩过最难的游戏是FC上的《变形金刚》，有没有副标题忘了。一听说某游戏店有《变形金刚》的FC游戏，我立马跑去瞻仰。当我进入游戏之后，发现这实际上是《头领战士》，也就是过去我们俗称的"变形金刚3代"。一进入游戏，我操作的是一个人不像人、鬼不像鬼的家伙，一旁的朋友说这是通天晓，我硬是没看出来，不过考虑到FC贫瘠的机能我也就认了。一开始就来了一个杂兵，我正欲将其轰杀，结果我操作的那个玩意儿就被打爆了。再来！又爆！再来！还爆！我靠，只是游戏中第一个杂兵，居然让我连死三命！我冷静地思考了一下，发现不光是敌人狡猾，糟糕的手感也是导致我屡屡吃瘪的原因。我本来不想再打了，不过一想说不定这个敌人就是游戏中最厉害的BOSS，设计者故意安排在最开始吓人的。于是我就坚持了下来，经过几次努力，终于秒杀了这个敌人。我兴奋地往前走，却发现前面路上居然全是这种敌人，还有两个一起出来的，于是我立马忍无可忍地对老板大喊一声："换游戏!!!"





像我这样的职业级玩家，喜欢的游戏肯定要通关，所以对于这个题目还真是难为我啦。okay，说笑结束。确实有一款游戏，让我说起来就是一肚子苦水，它就是FC上的《超人狼战记》(美版名：Werewolf)。当时买一盘卡带不容易啊，省吃俭用省下70元，本来想买一张《兽王记》玩玩，结果去买的时候没了，老板推荐我买这个《超人狼战记》单卡，说它就是《兽王记2》，超好玩。当时心理素质不行，心一急就这样买下了。结果回家发现它真是一点都不好玩，不但风格压抑，手感极差，而且关卡设计还有很多莫名其妙的地方。本来每周我只能星期六晚上在家玩一下游戏机，结果愉快的周六全都断送在了这款游戏上。我记得我花了很长时间来适应这款游戏，结果永远止步在了第4大关的瀑布。那里本来跳跃关卡就很难，而且中途不是飞鱼，就是空中敌兵射击……唉，这个场景和这个游戏的音乐让我记得一辈子。当时同学之间总是换游戏卡玩，我手上的这个《超人狼战记》无人问津。



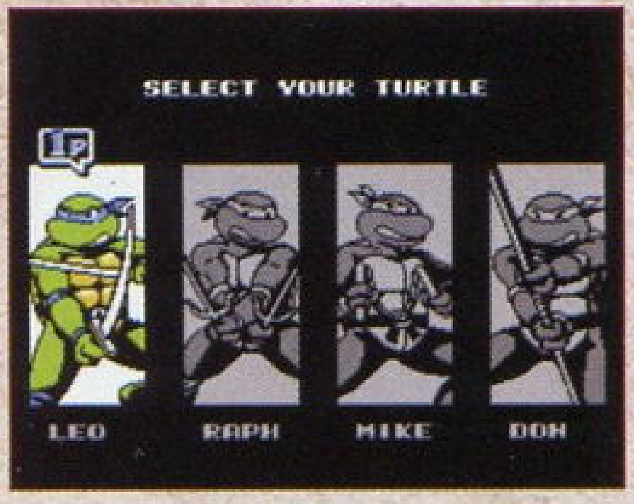


说到因为难而没有通关的游戏，在我的记忆中，这些游戏大多都是FC上的。记得以前UCG有几期热血最强都是FC时代的游戏，《绿色兵团》、《赤影战士》这两个游戏我就从没打通过，所以当看见达人玩家一命不死+最速通关时，我就只能心生敬畏之情了。但我印象最深的还是当时FC上玩的《忍者神龟Ⅲ》，具体名字可能就是这个吧，反正最后一格血时可以无限必杀，而且能够秒杀杂鱼的一招我们都称为"挑人"。"挑人"的时候还会有个搞怪的声音，特别有意思，由于拿双节棍的米开朗基罗武器短，所以没人爱用……

记得最多和朋友打到鳄鱼BOSS那里，接下来就打不过去了，原因自然就是这游戏的每个BOSS都太耐打了。猪面怪虽然简单，但就是耐打，稍有失误就会被揍，放几个必杀砍上去几乎没什么效果，然后和朋友两个人活活把它耗死了。至于后面那个矿工BOSS和鳄鱼BOSS，就完全没办法了……当时3条命能打到猪面怪这里就很不错了，随后去另外一个朋友家才知道有些卡带还可以调成7条命，至于30条命的说法，我是没见过。7条命也终究无法打到最终BOSS，随后这个游戏就成为小时候因为难而无法通关的怨念游戏之一了。



▲正是这个游戏，让我了解了文艺复兴时期的四个著名画家。



▲以8位机的眼光来看，这个动作游戏绝对是当时的神作之一。



胜负师：高清电视，松软沙发，大瓶可乐，大堆零食，当你用这种“神仙般”的配置度过快乐的游戏时光，却会在某一天站上磅秤时，惊恐地发现指针指向了一个让你难以置信的刻度，这时才发现镜子里的自己臃肿了许多，原本合身的衣裤也像是另一个人的。超过200斤的体重曾让浩瀚同学困扰不已，但他凭借顽强的毅力和科学的方法，成为了玩家中的减肥明星。这一次的自由谈，我们就请浩瀚来说说他的健身心得，相信各位读者一定能够从中受益。另外一篇算是《战神》的剧情分析（有严重剧透！），我个人很喜欢看“考证癖”风格的文章，尽管我知道这类文章的作者往往都被编剧和制作人带到沟里了，但文章有看头就行，这才是读者所关心的吧！（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

玩家健身减肥心得

“木のもとに汁も膾も櫻かな”（日本著名的赏樱俳句），又到了樱花烂漫的时节，也是人们产生减肥念头的时节。（编语：这个……有必然联系吗?）在近几期杂志的小编寄语中看到胜哥、纱迦都有提到锻炼，是否编辑部正在兴起瘦身运动呢? 本人在减肥方面略有小成，从2009年10月起至今已减去约60斤，借自由谈一方宝地，为有健身想法的小编和玩家们，献上一些自己的经验。

我把减肥心得总结为三个字：“念”、“食”、“行”！

“念”就是精神意念，你的精神毅力有多坚韧，你的减肥意念有多强烈，直接影响到你的最终成果。所谓“道可道，非常道”，精神上的东西只能靠自己领悟，可参考永远都打不死的“小强”。人生的机会是留给有准备的人的，健美的身材是留给有毅力的人的！

所谓“民以食为天”，减肥也是以“食”为主。很多人减肥都靠节食，只吃水果牛奶之类的（据说维多利亚减肥只吃草莓），这是个误区，而且是对身体有极大损害的。在节食期间，体重是下来了，但是无法保证人体必需营养素的摄入，有人说我可以吃“21金××”啊。从理论上说是解决了营养素的问题，但体重是由身体细胞重量、细胞外水分和去脂的固体部分组成，其主要成分是骨骼、肌肉等，在节食期间你的确瘦了，体重也在下降，但却流失掉了最宝贵的骨质，削减了你的肌肉。等达到自己理想的体重时，“杯具”也即将开始……骨质和肌肉，靠吃是吃不出来的，一旦恢复正常饮食，将迎来恐怖的反弹。由于肌肉的减少，基础代谢也会减少，简单地说就是脂肪会比以前更加多，“越减越肥”就是这样产生的。当然，在饮食方面不加以控制的话，每日摄入能量的所出不抵所入，最终转换成脂肪堆积在体内，再辛苦的锻炼也只会事倍功半。

减肥需要科学的、适合减肥的饮食。我的饮食方案是这样的：把油腻食品戒了，但不是戒荤腥；把大米戒了，但不是不吃饭，很多人对饭的定义就是大米，这是错误的。在我平时的饮食中，主食吃全麦面包、黑麦面包、杂粮粥、土豆、红薯、玉米棒等。小麦、玉米、杂粮等比大米营养好，在现在物质丰富的年代，可以改变一下自己的主食结构。荤菜选择高蛋白低脂肪的食品，比如鱼虾、鸡胸肉、牛腿肉等。素菜方面，我每天要吃1斤。水果3至4个，以苹果、梨为主。还有为了配合力量训练，每天吃6个鸡蛋的蛋白，1斤低脂牛奶，1斤脱脂酸奶（这个比较难喝）。我把这些东西平均分配在一天内吃掉。其实我吃的都是高纤维、高蛋白、低脂肪的食物。总能量在2200千卡左右，脂肪只占供能比15%。尤其是蛋白质的摄入量，我平均每天摄入200g左右。成年男性每天所需能量为2400千卡，脂肪占供能比20%至30%，蛋白质参考摄入量为75g每天，可参考中国营养学会的《中国居民膳食营养素参考摄入量》。这种吃法我一直持有怀疑态度，因为是教练逼的（-_-|||），但事实证明教练是对的。我的食谱仅供参考，以个人实际情况所定，但是总热量都不宜超过2400千卡。减肥期间必须戒馋，看到油炸食品时，可以自行想像：上面画了一个骷髅，就像敌敌畏一样！零食也一样，零食在我眼里会变成一堆垃圾，高热量、色素、香精、防腐剂，这些东西只是利用添加剂来达到刺激你视觉、嗅觉、味觉，最后使你对这东西产生很美味的幻觉。不好意思，扯远了……

“行”，顾名思义，就是要付出实际的行动。将“行”放在最后说，是因为我认为，与前面两点相比较“行”最容易做到的。在付之于行动之前，必须有个系统的有效的方法。我不想在这列出一大堆数据的训练计划表，这样即乏味有枯燥，而且上网一搜就能搜到，肯定比我写的又全又详细，我就说点个人的心得体会。很多人认为减肥只要体重下来就行了，这又是个误区，减肥的最终目的是减脂。有氧运动保持30至40分钟，以慢跑为主。力量训练也是必须的，就像前面说到的，肌


■作者110公斤时的样子



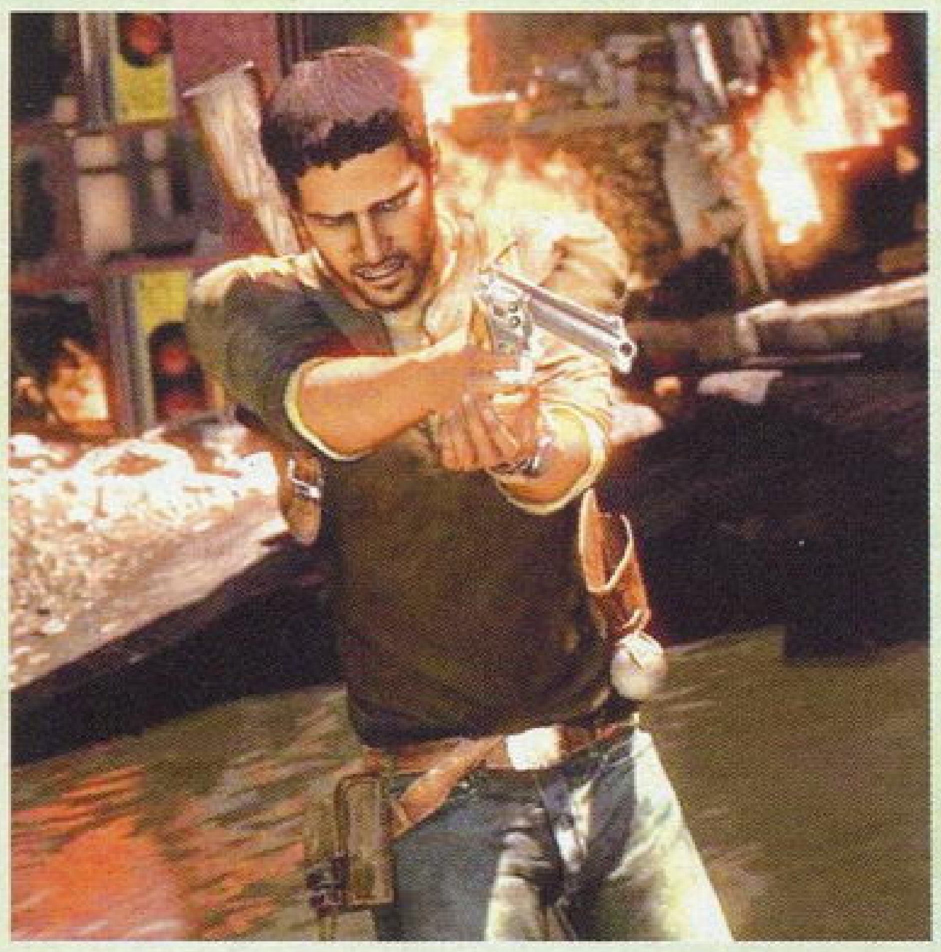
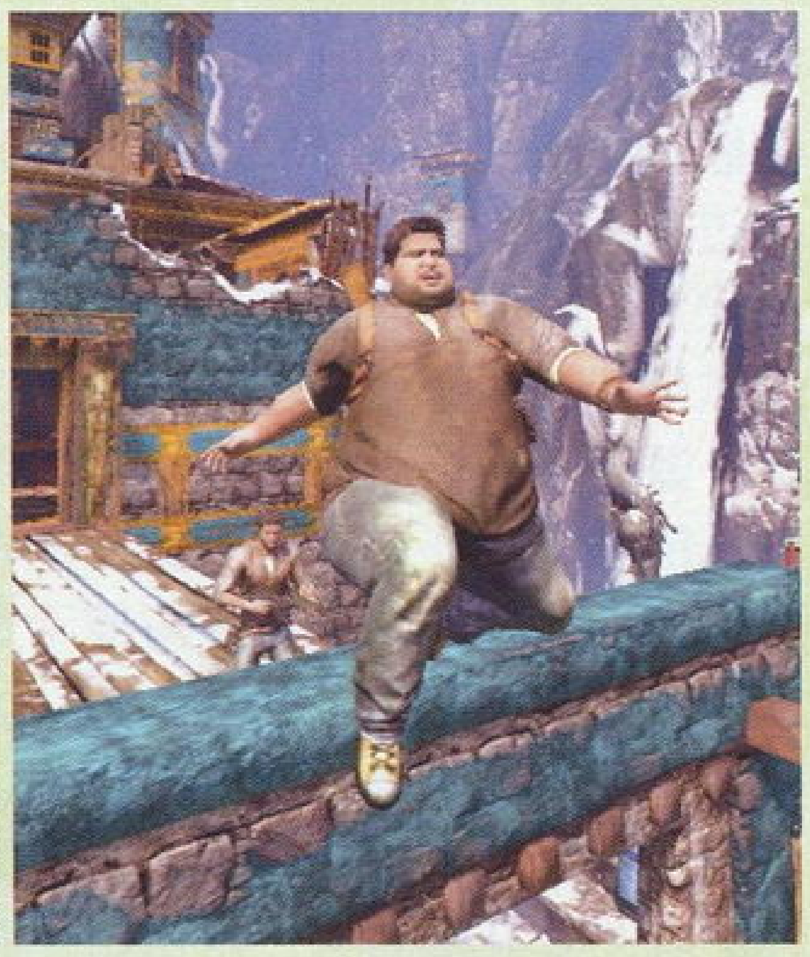
■作者85公斤时的样子（目前为80公斤）

附：健身食谱

餐次	名称	主要原料	分量g	蛋白质g（每100g）	脂肪g（每100g）	碳水化合物g（每100g）	总热量Kcal
早餐	小米粥	小米	50	9.2	3.2	73.3	179.4
	全麦面包	小麦	75	9.4	1.4	75	262.65
	白煮蛋	鸡蛋（蛋白）	140	12.9	1.1	1.5	94.5
加餐	牛奶	低脂牛奶	200	6	2.4	9.4	166.4
	水果	苹果	300	0.2	0.2	13.5	169.8
		黄瓜	250	0.8	0.2	2.4	36.5
午餐	黑麦面包	黑麦	75	8	5	58	231.75
	白切牛肉	牛肉	100	20	4.2	2	125.8
	白灼虾	虾	100	16.4	2.4	2.2	96
	炒青菜	青菜	200	1.5	0.3	1.6	30.2
	青椒豆腐干	青椒	100	0.7	0.2	3	16.6
		豆腐干	50	16.2	3.6	11.5	71.6
	番茄蛋汤	番茄	25	0.9	0.2	3.54	4.89
		鸡蛋	15	12.9	9.1	1.5	20.925
晚餐	白米饭	大米	50	7.7	0.6	77	172.1
	咖喱土豆鸡肉	鸡肉	25	18.5	9.6	1.4	41.5
		土豆	75	2	0.2	17.2	58.95
	炒菠菜	菠菜	125	2.4	0.3	2.5	27.875
	炒鸡腿菇	鸡腿菇	75	25.4	3.3	58.8	274.875
	酸辣汤	豆腐	30	0.81	0.37	0.42	2.475
		鸡鸭血	30	12.2	0.3	0.9	16.53
		香菇	20	20	1.2	30.1	42.24
夜宵	脱脂酸奶	脱脂酸奶	200	6.4	0.8	22	241.6
总计				596.7	349.3458	1439.1142	2385.16
供能比例%				25.02	14.65	60.34	—

注：成年男性轻体力人群一天所需热量为2400Kcal，合理的供能比为蛋白质25%、脂肪15%、碳水60%。所有的原料分量为生料重量，50g小米可做成200g粥、50g大米可做成100g米饭、75g黑麦可做成150g面包，不是要读者自己做，而只是给出一个概念罢了。另外，这个食谱是我自己健身时使用的，不健身的人请慎用，仅供参考。

本栏目文章仅代表作者个人观点

▲游戏世界的减肥明星可能是我们的探险家德雷克吧，他也曾有不为人知的一面，呵呵！

肉减少，基础代谢降低，反弹几率会因此上升。我将力量训练分成三大块，胸背部、腰腹部、手肩腿，平均分配在一周内完成。合理分配两种运动很关键，因为有氧运动 15 分钟后才开始消耗脂肪，所以先在跑步机上快走 15 分钟热身，然后安排力量训练，由于是在减肥阶段，所以力量训练以“多次组、轻分量”为主，然后再进行 30 分钟有氧训练。以上说的最好是去健身房（能请个私人教练的话那就更完美了）。如果因为“工作忙碌和家庭原因”没法去健身房的，那么就从睡眠时间里挤出 30 分钟来。就用这仅有的 30 分钟，把减肥训练发挥到极致：手胸背部可以用俯卧撑来训练，腰腹部用仰卧起坐，腿可以用深蹲（就是《FF Ⅶ》里之主角扎克斯 1000 个随便做做的那种动作 -_-|||）。先热身 3 分钟（随便动一下加上拉伸，这很重要），然后 100 个俯卧撑在 5 分钟内做完，100 个仰卧起坐 5 分钟内做完，然后室外跑 15 分钟。第二天仰卧起坐 100 个加深蹲 100 个再加有氧，千万注意保护自己，深蹲很容易导致脑缺氧，记住你可不是扎克斯，没那样的体能就别太快太急了。

减肥是个长期的训练，不是短期内就能完成的，必须要有信心，寻找自身的成功点，比方说最近体重下来点了，或者腰细点了，胸肌大点了，要学会自我欣赏，给自己动力。当训练方式让身体适应之后，会像药物产生抗性一样，强度还是这些但体重不再向下降时，这就需要打乱运动节奏，你可以在慢跑过程中快跑 2 分钟，打乱心率，也可以做个登楼训练。力量方面也可以增加分量和次数。就是要折腾自己，就像小姑娘在恋爱期间跟男友闹一下、发个小脾气什么的，让他感到爱情的酸甜苦辣一样……（又扯远了 -_-|||）。当你经过一段长时间的、不间断的训练后，你会对运动上瘾。人体会在训练中分泌一种很神奇的物质，就像抽烟一样会上瘾，你几天不运动浑身难过，就想跑一跑、动一动。这时你已经成功一大半了，因为运动已经成为你生活的一部分，你不再会感到锻炼是种受罪而去逃避。这时候你可以很大胆很疯狂的把下一个目标设定为乔 · 卡特。

再说一些减肥中常识：“减肥后会反弹”，通过药物、针灸、推拿等减肥，不可否认确实有效果，但是会反弹。通过锻炼，达到减肥目的的，是很难反弹的（不是不会）。因为在减少脂肪的过程中还再增加肌肉，同时养成了良好的饮食习惯和运动习惯，在每天的摄入量与消耗量达到平衡时，人体凭什么发胖？就算是每日的摄入量大于消耗量时，在反弹前也会有一个信号，那就是肌肉开始消退，这时就提醒你该去动一动了。

“减肥药和营养品”这两者是有本质上区别的，减肥药是不可取的，其中的弊处就不再赘述。合理选择营养品会使我们的减肥事半功倍，我就推荐 3 种。1. 左旋肉碱：它是一种类氨基酸，主要作用是加速脂肪燃烧，增加人体的能量消耗，作运动的状态下更能发挥作用。2. 甲壳素：主要作用是吸收体内脂肪，就像警察压犯人一样，它拉着脂肪直接排出体外。3. 蛋白粉：运动后补充能帮助肌肉合成，也就是说增长肌肉的。以上 3 种药物虽相对安全，但也最好在专家指导下使用。

最后希望大家能在今年夏天减肥成功，改变心宽体胖的形象。或许在游泳馆、海滩上，你是回头率最高的！让健美的体形给您带来无限的自豪和幸福……

文 浩翰

战神剧情与背景乱弹



注意 看着圣斗士YY雅典娜的人请莫看此文。还没将3代通关的人莫看此文，文中有严重剧透！另外，《战神》的剧情和希腊神话间还是有些出入的，所以看此文的时候可能会产生些混乱，请各位见谅。

想来我也是系列的老玩家了，1 代、2 代、3 代连同 PSP 上的外传一部都没落下。同时作为一个希腊神话的轻度研究者，每看一次《战神》的剧情就像是往自己心头插一刀，太搞了！

《战神 3》中，奎爷干掉了宙斯，雅典娜终于露出了自己的本来面目，其实早在 2 代开头我就看出她不对，因为她冲着奎托斯的背影来了一句“So you lead me no choice.”而 Kratos 的原意即是权力，这是一语双关，编剧在这里埋下了一个深长而漂亮的伏笔。雅典娜既然能把希望放进潘多拉的盒子，自然就有能力让它回归己身，但她怕自己被邪恶吞噬，于是想让复仇的奎爷去把邪恶吸收殆尽，奈何奎爷偏偏把希望拿走了，竹篮打水一场空。其实当她惧怕自己会被邪恶吞噬的时候，她就应经被恐惧笼罩了，她本是一个心机很重的女神，在恐惧面前她会蜕变成可怕的女人，这个可以参见人间许多女性。而二代结束时雅典娜保护宙斯而死，我本来很是很感动的呢，但到了 3 代，一看她那样子我顿时是哗哗的心碎了。雅典娜算错了一次，所以她不能再错第二次，她用自己的命来赌一次，于是，她赢了。这种赌徒性格倒是很让我想到梁羽生笔下的孟神通，细思之下，无论男女，则凡赌徒不都是差不多么。雅典娜最后扬长而去，把一切疑团留给了下一作，也把对人世的怀疑留给了我。

其实 1 代开始就有些东西很是奇怪，为什么奎爷明明杀了冥后珀耳塞福涅（PSP 版中），而且哈迪斯在 3 代中也明确说了要和奎爷算这笔账，可是第 1 部里还要借给奎爷“哈迪斯军团”？因为宙斯想除掉阿瑞斯，所以需要奎爷。哈迪斯不得不向自己的弟弟低头，虽然三人的权力从相对角度而言是等同的，但是掌管天空的宙斯同时还是众神之王。想来如果哈迪斯不是宙斯的哥哥还敢来抢他的女儿做妻子的话，恐怕早就被赫准斯托斯铸造的闪电劈死了吧。而且，哈迪斯只是冥王，地狱之王还不是他，地狱之王是比他们的父亲克洛诺斯还要大的塔尔塔罗斯，和乌拉诺斯同生于盖亚的神祇。说到底，宙斯是王，而他和波塞冬只是诸侯，套用宗法制，他们必须无条件地服从自己的弟弟宙斯。而且看得出，《战神》里的哈迪斯早已经忘了自己还是宙斯的哥哥了，他带着的面具本来是用来让他在泰坦巨人和人类面前消失之用，但在游戏里却成了他用来维护威严的道具，拿下面具，冥王的无力暴露无遗。由此我更加感慨，世上不知有多少人，就犹如《战神》中的哈迪斯啊！





宙斯和他的姐姐兼第七任妻子赫拉生下了两个儿子：战神阿瑞斯和铸造之神赫准斯托斯。这两兄弟又都和一个女人有关系，也就是宙斯和迪俄涅所生的那个拒绝了自己父亲宙斯的表白的爱与美的女神阿弗洛狄忒。这么说吧，宙斯追求自己女儿未果，于是把她许配给了自己那被抛弃的儿子赫准斯托斯，而另一个儿子阿瑞斯则和她两情相悦地偷情，还生下了小爱神厄洛斯，也许他的罗马名字更让人熟悉——丘比特。这就是希腊神话的本质：人性乱伦。联想一下贴上乱伦标签的日本AV，我不禁感慨，谁说日本H，几千年前的希腊不遑多让，但再想想中国的伏羲女娲兄妹相交，印度教中梵天男女一体，好吧，我承认，这是母系社会到父系社会过渡时期的文化产物。其实我想说的是我挺佩服阿弗洛狄忒的，作为一个弱女子，她敢无视父亲同时是众神之王的宙斯的命令去追求自己的爱情，这需要多大的勇气，但她却没注意到自己的丈夫却是同时在承受着屈辱。原来从神话时代到摩登时代，女人都喜欢玩弄男人的感情么？而在3代中，奎爷18X小游戏的女主角也换成了阿弗洛狄忒，这个不愿走出深闺的女神在等着真正的男人成为自己的入幕之宾。又一个宙斯的儿子成了裙下之臣，而赫准斯托斯正在熔岩中打造兵器，由此看来赫拉已经从位子上下来了。似乎，女人只要张开怀抱，男人就会自动自觉地凑上去，这是人之性，也是神之性吧。

宙斯和波塞冬就是两匹种马，而波塞冬还真和得墨忒尔搞出了一头神马阿里翁，但同时宙斯却和得墨忒尔生出了珀耳塞福涅——自己的大嫂，而同时，得墨忒尔又是二人的姐姐。看着这个关系，我又想起一句俗语：肥水不流外人田。但是细想想，希腊神话中哪个神不在家族谱系之内？凡是女神，谁没和宙斯或波塞冬有一腿？这两匹种马放着自己老婆不用，别人老婆倒用得起劲，让我想起那些互相勾结又勾心斗角的利益集团内部却还充满了争斗，人性自私，能不用自己的就不用自己的，利益在他们面前犹如狼群中的羔羊。他们垄断着权力通道，同时又在内部不停的斗争，互相搜刮，最终导致衰败。战神啸，神山举。奎爷一怒，可怜焦土。

下面说一件让我无语那么多年的事。

找个人来问问：太阳神是谁啊？十个人里九个人会回答你：阿波罗！每次听到这个答案，我都忍不住要骂萌化大神一顿。《战神》虽然搞了点，但神明和神职之间的配对做的很详细。太阳神从来不是阿波罗！由始至终都是赫利乌斯！那个大战巨人一族之后一时高兴封了阿波罗为太阳神的神话纯属杜撰，只不过是后人盲目崇拜阿波罗后的产物。对阿波罗的盲目崇拜使得人们渐渐将赫利乌斯替换成了阿波罗，不过幸而阿波罗并没有完全掩盖住赫利乌斯的光辉，欺世盗名并不是每一次都能成功的，这是《战神》给我的希望。

说到希望就不能不提潘多拉，这希望之女。从1代到3代，潘多拉的影响都贯穿始终。奎爷听到赫准斯托斯说出那句“因为你也曾为人父。”的时候，不知心中有多少感触。在这里赫准斯托斯并不是让奎爷动了心，而是让奎爷心中的痛苦回忆又一次翻江倒海，但这根源本是奎爷自己亲手造成的，所以奎爷也没有对赫准斯托斯下手，他并不是一个以杀人来取乐的人，这点从他对雅典娜会怀有羞愧就看得出来。所以奎爷没有理会他，不是因为恻隐之心，而是因为他没能走出阴影，他要先去走出阴霾。奎爷就像一头无望待宰的奇美拉盯着自己一样地盯着命运。纵然他宰杀了命运三女神，但他却无法改变妻女被自己斩杀的事实，他已经改变了大圣战，但为何不去改变那次错误？因为他不敢！他对那次错误的恐惧已经盖过了想要去改变它的愿望。可见奎爷的内心并没有那么的坚强，他的杀戮只是为了任务，他的内心只是为了遗忘。而在千辛万苦地抱着得到毁灭神的力量的目的解救出潘多拉的时候，奎爷再也无法忍受自己内心的对女儿的思念，当潘多拉要去毁灭奥林匹斯圣火的时候，奎爷一把紧紧的拉住了她的手，几近咆哮：“No!Pandora,no!”这一刻，我的心是被狠狠地撞了一下的，奎爷是个战士，是个纯爷们儿，但更曾经是个好父亲。如果不是东方蛮族过于强大，也许他到现在都是个好父亲。阿瑞斯想让奎爷成为一个伟大的战士，于是把自己送进了坟墓。潘多拉让奎爷找回了那父亲对女儿的感觉，在此鄙视一切说奎爷是“萝莉控”的，奎爷不肯放手是因为他怕再次忘记这种父亲的感觉。但是潘多拉知道自己的使命是什么，她近乎哀求的让奎爷放手，奎爷仿佛听到了女儿的哀求，这有如一把尖刀插入了他的心房，一阵剧痛，痛得让奎爷这种爷们儿也忍不住放开了手。去杀了宙斯！这是奎爷此刻惟一的想法。

而奎托斯、宙斯、盖亚三个神之间的矛盾从盖亚抛下奎爷，奎爷宰了克洛诺斯开始。盖亚不再寄望于奎爷可以和自己对抗宙斯，她只想同时杀了这对父子。可是她忘了，她的强大是因为巨大，她的死亡也是因为巨大。奎爷毁灭了她，却没能毁灭宙斯。宙斯的反扑让奎爷陷入了垂死，那只有黑暗的虚空让我一时兴奋，这是本作踏入神作的基点，我始终觉得这是本作中的一大亮点。那种无助，我们生活中多少男男女女也曾经有过，他们在寻找着自己的光明，可是有多少人能够找到？奎爷是幸运的，我在黑暗中操控着奎爷走过黑暗，亲眼看着他怀抱著自己的妻儿，但又稍纵即逝。我那时只想冲着屏幕大喊：“你就不能让他多抱一会儿吗！”奎爷跟着妻女化成的鬼火，找到了血泊中的雅典娜，又是一场赎罪的戏剧，我知道这一定是奎爷的内心，只有奎爷才会对雅典娜抱有愧疚，在不明真相的时候。跟着雅典娜，奎爷回到一代那悬崖之上，纵身一跃。在彼岸，奎爷听到了潘多拉的呼唤，打开了希望的魔盒。

下面那段让我觉得战神有望做成FPS的杀父片段和满屏的暴力性让我把《战神》从神作中除名，纳入了绝品。记得第一次QTE到满屏全红之后，我还是死命地按了很久，我和许多人一样，担心机子是不是死机了，但我更想知道的是，有多少游戏能让我这样心甘情愿的在屏幕前QTE五分钟？那红色的鲜血后掩藏的是我们无法忍受与承受的画面。我们能看到的只有鲜血，而我们看不到的都在鲜血后隐藏。从神话时代到摩登时代都是如此。

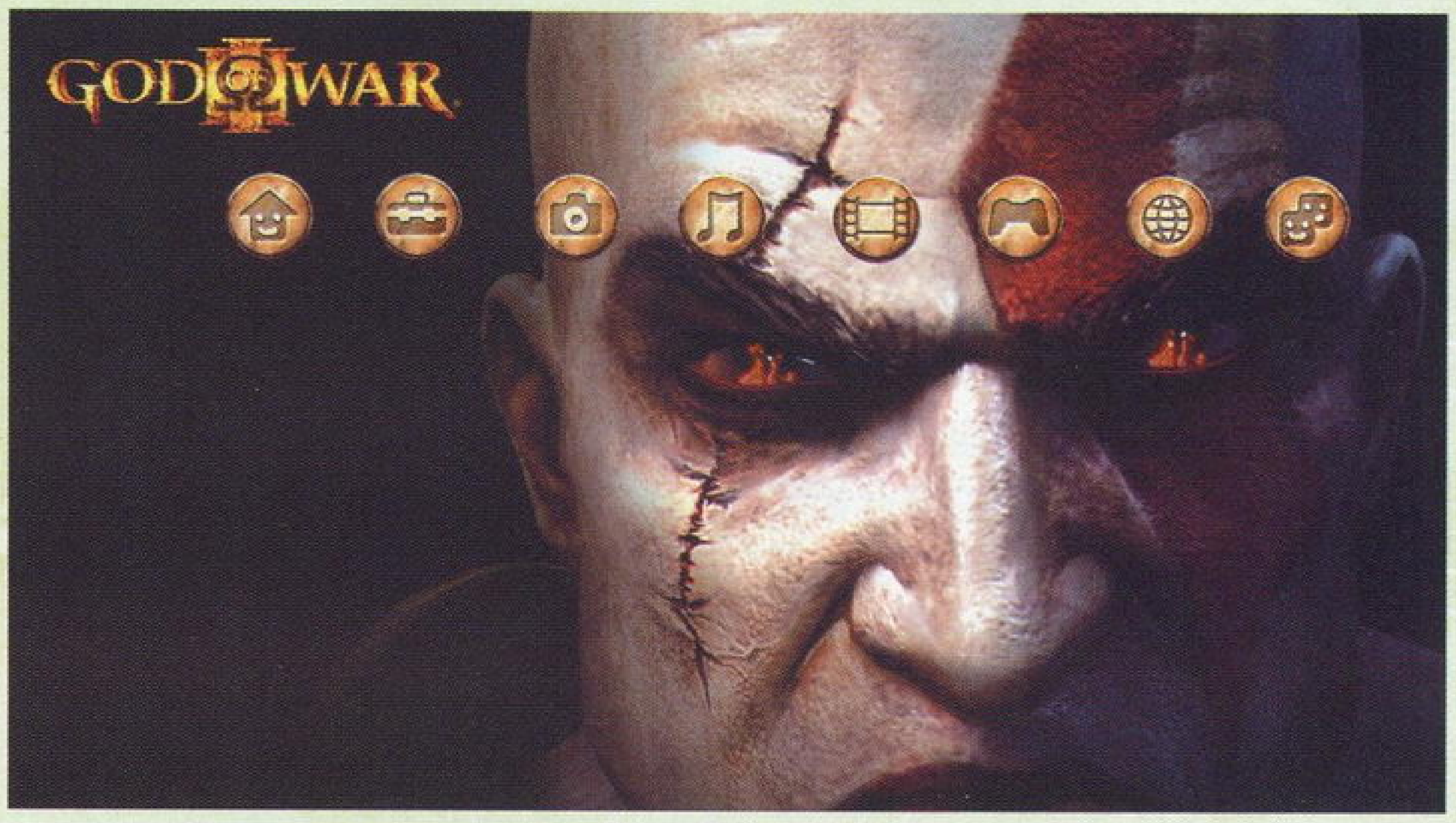
最后那一段剧情让人豁然开朗，也证实了我从2代开始的猜想，雅典娜是最深藏不露的黑手。这个从宙斯脑中诞生的智慧女神用她毕生的智慧赌赢了生与死的赌局。更高的存在形态让她有了以往绝没有的豪气干云：“人类已经准备好聆听我的神旨了！”这是奎爷梦醒时分的闹铃振响。从初见时的“我很想你，斯巴达人。”到如今的主神宣言，雅典娜步步为营，向灭神的力量迈进。她在这场豪赌中获胜，却又一次算错了奎爷的命运。潘多拉白白牺牲了，这是奎爷的答案，雅典娜疯狂了，她不能接受这个事实，她高呼着“你欠我的！”而奎爷的回答更是明快。他举起可以毁灭一切的奥林匹斯神剑，砍了下去，砍向自己。奥林匹斯神剑将他体内的希望力量全部洒向了人间，雅典娜绝望了，奎爷说“我不欠你了。”这里我被深深地震撼了，如果说奎爷在这之前是个纯爷们的话，那么在雅典娜拔出大剑，说出“你让我很失望”之后，他就是一个真汉子了！

奎爷倒下了，血汇成了一片，让人触目。是多少人流了多少的血才换来了并不完美的世界，而如今还有多少不知感恩的人还在挥霍着这些宝藏，难道要奎爷复活了来宰了你们吗！

制作组是混蛋。在我怀着上面那想法并秉着一贯的习惯看完了工作人员表单之后，让我觉得他们是混蛋的那段CG蹦了出来，绵延的血迹，绵延的希望碎片，留给了我们无限的希望。

希望！

文 W



读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



★本期的制作过程异常之艰难。两名美编因为家中有大事发生而赶回家去，排版压力骤增一倍多。截稿时间上又有五一节这个天堑顶着，众编算是拼尽九牛二虎之力，总算将杂志如期搞定。可悲的是五一期间各地书市放假的时间有早有晚，特别是上海因为众所周知的原因放假最早，导致编辑们辛苦赶出来的杂志不能在五一前印完上市。感觉这期杂志上市时间太晚的读者，还请多多原谅。

★两名新编辑目前还在实习中，不过新来的 J.H. 因为要交毕业论文而不得不暂别编辑部，临别前他笑称自己是回到了现实。至于 Nai 这期全身心投入到《分裂细胞 断罪》的攻略制作中，听说他最大的遗憾就是游戏没有日文字幕和配音。下期有雷电的最爱之《潜龙谍影 和平行者》，不过这回又变成日版先卖了，令雷电哀号不已。各位正在读书的朋友们，你们现在应该明白了吧，只有精通双语才是王道啊！

★为了方便大家记忆，现在可以通过 ucg.cn 或 www.ucg.cn 来访问动漫游书店淘宝店。在这里可以了解杂志和各种专辑的出刊情况，各类专辑的上市预告也是有的，并且可以直接下单购买。该店为 100% 好评的皇冠店，值得信赖。因 levelup.cn 关闭而苦于无处查看上市信息的朋友们，请记住这两个网址。

Email Manuela：前几天拿到了新的 UCG，看到了那个 GB 的纸模，于是给同学看那张图，同学们的怀旧心情全都被调动起来了！都声称有时间带 GB 来切磋……于是转天很多同学都带来了或新或旧甚至或能用或不能用的 GB……那天放学后校门口那叫一个壮观啊，8 台 GB，2 台 GBA，4 台 NDS……14 个宅凑在一起怀旧，玩着马赛克游戏傻笑，路人多是很不解的，倒也有几个举着 PSP 的索饭看到后，立刻凑过来企图羞辱我们，但是我们的气场是无敌的！在我们以各种方式威逼利诱之后，那几位可怜的同学终于讪讪地走开了，于是大家偷笑……任天堂的本事果然不是吹的，在这个次时代只手遮天的年代，我很高兴还能体会到这样的感动，而这种单纯的快乐，正是任天堂所要营造的游戏氛围吧。尽管我也喜欢在次世代的主机上大显身手，但这样简单的聚会岂不是更符合游戏的目的呢？游戏总会发展，只是但愿它不要因为系统或画面的发展而失去了能使人快乐的本质啊。

来了编辑部以后，各种次世代主机掌机看多了也就见怪不怪了。但是 8 台 GB 放在一起，我倒是很难想象那种令人激动的场面……说起来，难道你们学校的老师放学后都不从校门口下班么？

本期最强来信

Email 飘过：我有个问题，虽然是动漫的，但和游戏也沾点边。我想问的是，画“小册子降临人间”的小畑健，和画《旋风管家的》畑健二郎是不是兄弟啊？这两人名字也太像了。

一开始看信感觉是在胡闹，不过仔细一琢磨还真有道理，你的眼光真是独到。我想这畑健二郎应该是家族的老二，小畑健是老幺，他们俩应该还有个大哥，名叫畑健太郎，或者大畑健。以上推测，如有雷同，纯属巧合。

本期读者语录

广州 范畴：最近的天气真是反常，湿度不得了，不知我那高贵又娇贵的 PS3 会不会坏掉呢？
(纱迦回复：个人感觉应该不会，不过我现在不在广州，不知当地湿度多少，怕的话还是买个抽湿机比较好。)

本期流行游戏 What's In

《分裂细胞 断罪》

ACE 飞行员、雷电、Nai、Gouki

游戏 15 小时有感：原本以为 UBI 不做罐头了，其实还是罐头厂，资深的。

——Gouki

《尼尔》

纱迦、ACE 飞行员、脆薯条、晴天

都说是雷作，但被雷焦之后反而发现了游戏性。

——脆薯条

《快打旋风 双重冲击》

GOUKI、纱迦、ACE 飞行员

我们跳上第二关电车上的木桶，一边谈笑，一边静等列车到站。这一刻，仿佛回到很多年前。不多说了，你懂的。

——纱迦

纪念奖

本期纪念奖颁给 Nai，他成功地烧掉了雷电的 X360 原装 110V 电源。当时只听到噗的一声，整个编辑部都闻到了一股香菇泡面的味道。

Nai：当……为什么被烧掉了？

雷电：这上面写着 110V 啊！

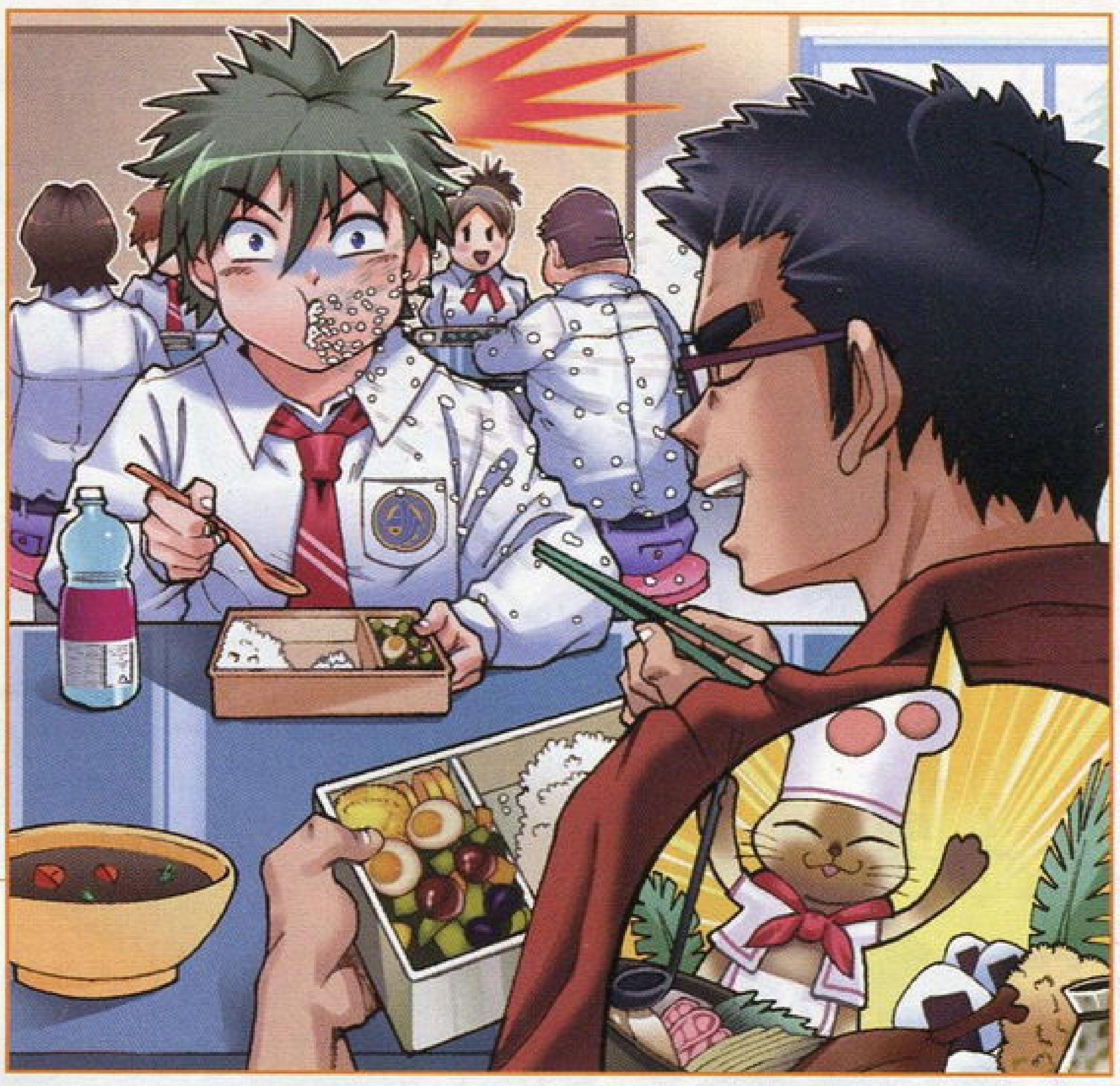
Nai：那为什么我天天用的那个电源，上面标着 110V，却能直插？

雷电：因为那个改过的，可以直插。

Nai：经验值上升了……

山东烟台 陈增益：昨天发生了一件很糗的事情。中午我和我们的班主任（30 来岁）一起吃饭，吃着吃着班主任突然来一句，要是能有增强记忆力的猫饭就好了。我一听就喷了，心想原来您是《MH》爱好者啊。结果一回过神来发现班主任被我喷了一身饭。后来班主任说，看不出来你小子平时学习挺认真的，也玩游戏，看来要对你重点盯防了……

对着班主任喷饭？胆量不小嘛。不过《怪物猎人》一个人是玩不出乐趣的，和老师一起做集会所任务绝对能与其拉近关系，前提是你的考试成绩不能与 HR 的等级成反比……



Email q68667721：很久没给编辑部写信了，最近我有个大发现，上周末老妈过生日她的几位同学来给她庆祝，而其中一位同学的女儿居然是我的同学兼同桌，重要的是她居然是个玩家，而且还是个爱玩射击 GAME 的玩家，因为当时我正在玩《生化危机 5》，她看了一会后突然说了一句："你好笨，佣兵模式不是你这样玩的！"我听简直不敢相信自己的耳朵，一个看上去还算文静的女生会玩《生化危机》这样的游戏吗，为了证实我的想法，我让她玩了一局，结果……杯具 T-T

不知你所说的杯具是指她玩得很杯具呢，还是你被她比得很杯具呢？从语境来看应该是后者吧。不要犹豫了，这种极品 MM 还等着干嘛，上吧！有妞不泡，大逆不道！

Email 蓝周祥：我在家用机和 PC 上除了开赛车游戏，玩任何 3D 游戏都会头晕。朋友叫我陪他打《穿越火线》，我打 5 条命就得开始晕了～翻开某一期 UCG，说到那是由于游戏掉帧造成的，于是我试去包机房包 PS3（印象中性能强大而几乎都是 3D 游戏的可怕主机）打了一下《生化危机 5》，才十几分钟就又不支倒下了～_～呃，要是到某一天我的 PS2 报废了我该怎么办？不玩家用机吗？

本来想推荐你玩掌机的，但是一想到 3DS，这……不过幸好 PSP2 不会是 3D 的，所以你还有救。

现在 PSP1 上都有这么多 3D 游戏，到了 PSP2 你说还会怎样？这是病，得治。

Nai的东瀛见闻

零距离接触正宗OTAKU

以前打工的地方有一位标准的日本宅男：他名叫斋藤，个子很高，其瘦无比，两腮凹陷，满脸是青色的须根，厚厚的眼镜片。他已年过 40，两鬓有稀疏白发，但看上去一点也不像这个年纪的人。他的眼神像鱼一样，总是凸凸地、无神地盯着空气中的某个点。他上下班的时候从不和任何人讲话，即使没有多少人的地方，他也会侧着身溜边走过。我是那里惟一的外国人，刚到的时候和他寒暄过，他像一个很小很小的小男孩一样害羞地点点头随便应付了几句。我见他平时不说话，总想和他闲聊两句，这时旁人就会对我耳语：不必理会他，他是个怪人。确实，除了独来独往之外，他在午休的时候会坐在休息室最角落的地方，榻榻米上摆着他的午餐——红豆面包和一瓶草莓牛奶，这是他永远的午餐，从未变过。他还会以一种非常诡异的姿势盘腿坐好，腰板笔直，左手拿着食物，右手翻看一本动画杂志。杂志上的图片尽是可爱性感的 2D 美少女。一边看，他会一边微笑——这是他惟一有表情的时候。某天我见他一个人在休息室便又向他搭话："你这个萝莉玩偶不错啊，这期杂志送的？"他起先一愣，然后只是点点头。我顿时明白我错了：这个玩偶肯定是有名的角色，我如果真是他的同好，必然会先说出这个角色的名字，而我没有。他想必立刻明白了我只是可怜他，故意向他搭话。

以后的时间里我们再也没有说过话，他像空气一样被所有人无视。我离开的那天，和大家告别时也没看见他。我想他那天大概没有班。但是就在我回去收拾储物柜的时候，看见了之前那个萝莉人偶，端正地放在我的柜子里。

"读编往来"常见问题解答

每期杂志制作过程中会收到四位数的信件，其中有一些问题的出现频率极高，为防止大家浪费时间和精力，本期针对这些问题进行统一回答，请大家注意。

一、我想成为小编，请问需要什么条件？

回复：这个问题没有标准答案，但是以下几点是必不可少的。

1. 热爱游戏——只有热爱游戏的人，才能写出玩家需要的内容；
2. 吃苦耐劳——干这份工作，加班是常事，要有连续熬夜的觉悟；
3. 文笔流畅——如果不能很好地用文字表达出来，再 NB 的技术也是白搭；
4. 阅历丰富——这里的阅历是指游戏方面的。编辑要接触各种各样的工作，如果自己接触的游戏面不广，平时对业界动态又不上心，这样能胜任的工作就相当少了。
5. 一技之长——在游戏方面一定要有普通玩家所不能及的本事。一技之长可以是精通外语、熟悉硬件、文风出众，对某一类游戏非常擅长也算一大特长。

满足以上 5 条，才有希望成为小编。如果你有自信可以直接寄简历过来，不过随简历要附上一篇证明自己有编辑潜力的文章，不然空口无凭。如果你感觉自己还有差距，可以先寄简历加入阳光育成计划，如果通过的话你可以成为编辑候补。在此期间编辑会不断指派任务给你，根据你完成的情况进行指导，帮助你成长。这也就是多写多练的道理，如果平时没有太多时间的话就没办法了。

二、我想要某编的 QQ 号或 MSN，平时可以多聊一下。

回复：编辑们的 QQ 或 MSN 主要是用在工作上的，对外仅向经常投稿的撰稿人开放。从试运行飞信的情况来看，公开联络方式肯定会有大量读者前来寒暄，这样会严重影响工作，如果不理的话又会伤大家的心，因此统一改为不公开。大家如果有问题可以来信询问。

三、请帮我买游戏机／游戏／书籍，我可以给钱。

回复：代买容易产生各种问题，而且国内 ACG 市场很不正规，编辑们身在国内对此现状也是无能为力的。而且这与编辑们的本职工作无关。未来如果 UCG 开办商城倒是可以尝试一下。

四、请问你们以前做过某游戏的攻略／剧情／研究吗？如果有，请把文章／电子版／扫描图发给我。

回复：这个问题有点与虎谋皮的意思。电子版、扫描图是所有纸媒头痛的问题，自己当然更不会去做了。不过如果只是在游戏过程中遇到问题，我们很乐意回答。

五、我想要编辑部各编的真人照片。

回复：还是钱钟书老先生那句话，吃了一个很好吃的鸡蛋，就别深究下蛋的鸡长什么样子了。

本期读者语录 兰州 陈彦：大四在即，心里压力很大。敢问各位编辑，你们觉得是高三难熬，还是大四难熬？（纱迦回复：我们这里的大部分人都是一毕业就来到编辑部了，所以肯定觉得高三难熬。而且大四毕业没有像高考那样的分数衡量，造成的压力无形中也会小很多吧。）

《LOVE PLUS》水晶盒

Email eva116：各位UCG的大大们好！今天偶终于买到最新的一期UCG啦！而且看到有我最爱的《LOVE PLUS+》啊！大爱啊！偶的爱花酱！YOHOHOHOHOHO！偶也知道这次《LOVE PLUS+》有NDSi LL限定版真是激动啊！！好想入手啊。可偶已经买了iDSi……偶也在网上查了在日本有买《LOVE PLUS》的水晶盒……可国内没有……SO！偶就在想，没吃过猪肉没见过猪跑啊！自己DIY做一个！





Email DamageKnight：近来一直想提这个建议，就是能不能把iPhone（iTouch）的游戏内容加进UCG里面，因为随着《Chaos Rings》（纱迦注：这是由Square Enix发行、原《荒野兵器》制作团队开发的一款iPhone原创RPG，已发售，若评分可评高分）的发布，越来越多独立的大作已经逐渐取代原先的"复制"其他平台的作品登录iPhone（iTouch），它已经不可否认地成为一款比较理想的掌机（青青们不用吐我，事实……）。所以希望能够看到iPhone（iTouch）的游戏出现在UCG的各个版块里面。毕竟这是一个大包容的时代，既然曾经在新作发售表里出现过PC的游戏的发售情报，那iPhone（iTouch）的游戏也就不必只在《iPhone专辑》里才看得到吧。 这只是一个看了3年《UCG》的读者小小的建议，希望能帮助到贵社的工作！

本期我们做了iPad的介绍，也正想调查一下你所说的问题。其实要开个栏目介绍相关内容的话倒也不难，编辑部里玩iPhone和iTouch的人不少，本人就是其中之一。总之，先看大家的意见吧。不过呢，你所说的iPhone游戏发售表，这一点还真不现实，本人从未见过iPhone游戏发售表。我想这是因为App Store的游戏又多又杂，而且大部分都是由个人或小组开发的缘故吧，总之要统计起来实在太难了。

Email 尖峰时刻：levelup迟迟不能恢复，实在让我怀念。以前天天上的时候不觉得，等失去之后才后悔莫及。其实你们早就应该在levelup上多搞投票，看看读者们的意见。有这么方便的平台，为何不多加利用呢？只是每年大赏的时候才搞一下，浪费啊！

如果没有奖品，调查搞个几次就没人理睬了，没办法，现实就是如此。另外对于我们来说，来自网络的意见，其参考价值要比平信低。毕竟经常上网的人里有很多都已经逐渐不买杂志了，他们已经不再是购买杂志的主要群体。当然这也并不是说网民们的意见就毫无价值，也有不少朋友来信说尽管有网络了，但他们还是觉得把杂志拿在手里的感觉是最好的。

输入法的误会

剧本 纱迦



UCG是恋人、朋友，还是？

亲爱的编辑们，你们好。我想用什么样的开头可以更引人入胜，可以让我的信在众多信件中脱颖而出。

然后我没有想到。

就像是我从初二就买游戏机一直到现在大二，除了PS3发售时候的1月C——我也不说是你们的错——其余的一本不落，可有达人们从第一期开始到现在都完好无损地保存着，除了怨恨，发现好多人比自己跟UCG的"牵绊"还要深啊！自己只是千万万个普通的读者之一啊！我的信只是千千万万封中小小的一封……

这是一个惊人的发现，一直以为自己跟UCG像是恋人一样，我看着它一点点改变的，看着小编的更替，看着不知道什么时候在书皮添加的电视游戏第一刊，看着看着……忽然发现我们压根谁也不是认识谁，我们没有任何关系。

任何的排比句也相容不了我的心，就像我自以为玩的很好的游戏，自以为发现了游戏中的每个秘密，突然发现有达人能全程不杀人，不用道具，无伤，急速，高分通关。自己的世界观突然崩溃了。而且我觉得好多人都跟我一样……真的。

现在我想给你写信，就像发现追了多年的女生（我是男孩子）身边有更多的爱慕者，我深情地说，我不是留恋你，而是留念那时的我自己。

好多读者的信中都写到改变，游戏变了，杂志变了，自己玩游戏的心也变了，我也想写改变。变的，是我，自己，原来没有游戏机也要买书看（赠品也很吸引我），现在攒了一柜的海报赠品不知道往哪贴。现在看杂志攻略大多用不上，新闻可能在网上看过了，读编往来还在最后几页。怎么说呢，我期待那天打开书发现第一页是问题小卖部，看到杂志不是我多年的老朋友了，让我重新认识她。

我想说我莫非也长大了？我改变了，而一直在我生活中的你还没有变，就像是你发现小学暗恋的女生还在小学（不是说她幼稚），她不是只为你看的，她也在等别人。

我已经两个月没买UCG了，看着《战神Ⅲ》的封面，想起《战神Ⅰ》时候的杂志当时还要跟日版的战神区分开呢。之前做了个纪录片作业，采访了北京鼓楼的游戏店，最老的卡姆乐园拆迁了，那些新店只负责卖甚至不知道游戏版本。有个实况俱乐部的老板说，可能自己老了，不怎么玩了，可游戏让他们朋友没事能聚在一起有个事干，自己现在没什么大事业，但是一辈子离不开游戏了。

我也这么觉得。

好多人，都离不开游戏离不开UCG了，而我变态般地离不开你又不再买你了是为什么呢？不是因为要花10元找两毛。而是我不再是天天玩游戏的人了，我曾经害怕长大了忘记小时候的爱好和理想，而现在我没忘我没放，只是不再执着于此，施主，出家人早已许身佛门了。

你不再是恋人了，我不能当宅男了，你只是朋友，我偶尔给你信息，偶尔看见你买一本，看看你最近改变，也许好多年我看不懂你了，就当你个老朋友吧。

——pzyyang

这位朋友的信不长不短，节选了一段，字里行间感情极其充沛，但是那感情却并非充满激情，而是一股忧伤。有时候，我们是总爱忧伤，觉得自己哪儿都不属于，看不清自己的属性，因为一些事儿、一些人觉得自己变了，那挺正常的，只是你变了生活方式，人一辈子，不变几次生活方式怎么成？不过别否定过去的自己，别为过去做的事儿在今后半辈子里都一直后悔，偶尔后悔一下，发点儿小忧伤，也算发泄发泄。就算要开始新生活，也要多记得过去的好，才能有心情不是？你看，你记得那么多编辑们的故事，就跟看电视剧似的。我发现我这扯着扯着也想起自己作UCG读者时候的感觉了，可惜我没能力做纪录片，我也写字纪念吧，不是这儿，这儿的地方留给读者大人们。（我已经占了不少地方了。其实最想说的是，有心情的时候还是买买UCG吧，过不了多久，你也就跟我成老熟人了，哈^_^）

本期读者语录

Email 北斗最无双：不知小编们玩过PS上的一款《北斗神拳》游戏么，我觉得《北斗无双》和它比，完全不够看啊！那才是真正的《北斗神拳》！

（纱迦回复：我知道你说的那一款，的确是非常不错，不过谁比谁好就不好说了，毕竟两者隔的时间太久了，总之都是好游戏。）

@ 578099010：给 ACE 飞行员的寄语（其实是针对小编寄语的吐槽 =。=）。拿小石子砸人，这个……这个不大好吧。让我想起小时候的两件趣事，一个是某小学假期的下午我姐来我家玩，然后不知道为什么在她的率领下我们主动朝隔壁阳台的被单发起了进攻，结果后来我们以及隔壁的两三个人进行了一个下午的枪战……（水枪啦，一开始用水枪向对方被单射击，嘿嘿）。第二件事也是小学，和 ACE 的有点像，不过很安全，就是晚上的时候，我和我爸经常拿着那种镭射激光灯对着马路地面照，围观群众的眼神经常随着被我们控制的激光灯而摇摆不定，超好玩，哈哈！我家这儿不是大城市大马路，所以那种激光灯射在地面上的点可以被路人看得很清楚。

你把 249 期里他的搞笑签名误以为真了，结果不打自招说出来这么多事情，为你安全着想帮你把真名隐了。另外 249 期杂志上，我的小编寄语里的签名也是搞笑的，结果也有人认为是写错了字……

条件反射

剧本 九兵卫



@ Email 578099010：翻看杂志目录，感觉 Wii 党必定泪流满面，简直快有这期杂志白买了的感觉，连 GB 游戏都有，居然没有一点 Wii 的介绍，莫非是上期 Wii 特辑把 Wii 的事情说完了？幸亏本人不是 Wii 党也不是任饭 = =

今年春天对于 Wii 玩家来说的确不是什么好时候。纵观全球市场，Wii 的新作发售表惨不忍睹，这可不是我们有心偏袒，而是事实如此。Wii 到今天这一步，是有各种各样原因的，所以我们才想在这个时机来探讨真实的 Wii，另外对于《赤钢铁 2》这样的作品我们也没有放过。不过进入 5 月之后，这一情况会有所好转，以《超级马里奥银河 2》为首的众多日美大作将组成还乡团，在全球市场上倾力出击，届时 Wii 玩家必定能一扫心中的怨气。

@ 52.mzd：看到这期，很多读者反应 levelup 网站关闭之后不知道杂志正确的出版时间，我立刻觉得我真的很幸福。我订阅的报亭每回 UCG 到了之后会给我们手机发短信通知，每逢过年过节还会给我发祝福的短信之类。**什么叫幸福，这就是。**而且每回他们都会义无反顾地把余下的 2 毛钱找给我，**什么叫专业，这就是。**为了不让报亭的人为了这 1 毛钱，造成经济损失，我每回都会大义凌然退给报亭 1 毛钱。**什么叫大方，这就是。什么叫排比，上面就是。**

去年回老家，那边卖碟的依然竞争激烈，我随便选了几张游戏，结果老板见我是新面孔，硬是要我留电话，还问我喜欢什么类型的游戏。说是以后到了我喜欢的游戏，就发短信通知。什么叫精明，这就是。

@ 王柏淇：某小弟：玩战神就有一个疑问。什么疑问？奎爷虐众神的时候（包括雅典娜），星矢他们干嘛去了？

《圣斗士星矢》是发生于 20 世纪末期的故事，和奎爷的年代差了一千多年呢。由此我们可以得出结论，雅典娜经过奎爷的教训后，领悟到小弟们的重要性，于是经过数百年的培养，总算搞出了圣斗士这个严密组织，自己过起了黑社会大姐大的瘾。

@ Rainbow Hyper：这几天朋友买了台 X360，看着不错所以也开始关注起来。结果在 2010 年 4 月 B "软硬兼施" X360 报价板块的下面看到一行红字，好奇心驱使看过去，发现写着"市场报价信息更新截至 2009 年 3 月 24 日……"这……

猛拍一砖 笔事者：ACE 飞行员

评：大方向总是没有问题的，小细节可以忽略不计——飞行员本人也是这样的性格。

@ 大量读者：249 期 P86 页的右下角，《上古卷轴Ⅳ》和《辐射 3》的图与字弄反了。

评：有大量读者发现这个问题，令我们又惭愧又惊喜。惊喜是因为原来有这么多读者对美式 RPG 有认识，这期为大家准备的美式 RPG 特企，算是将功补过，未来一定会加强这方面的力度。在此也建议日式 RPG 爱好者们多尝试一下。

猛拍一砖 笔事者：雷电

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.28

要说怎么缓解压力，年轻的时候就是喝酒，现在直接去玩游戏了，还有就是听伤感的歌。初中的时候借了朋友的磁带，上面有一首叫《东京元气弹》，现在也找不到了。

——Email ilovemyth

关于缓解压力，小学毕业到我家的游戏厅玩，初中到家里网吧玩，高中毕业的时候家里不经营网吧游戏厅了，开了美容院，所以到街上随便找个网吧街机厅玩。大学毕业先不想了。

——Email allan 惊

生活压力嘛，自然是玩玩游戏看看动漫这类。至于毕业前的留恋与回忆，我个人上的学校课少而且我又不住校，所以在路上和在家里的回忆可能比学校的还多，这算不算是一种幸福的烦恼呢？

——Email Rocketboy

目前在上初三，自从初一买 UCG 来看时（第 201 期）就被吸引住了。不知不觉都过去两年了……来说说学习压力：我是一名成绩不错的学生，所以压力不是很大。初三虽然没高三累，但是也很"痛苦"，同学们还在奋斗的时候，我在想到底是买 NDS 还是 X360，同学们熬夜写作业的时候，我在看 UCG，同学们补课的时候，我在游戏中享受《远银河系人》……开个玩笑，大家都很不容易的。

——Email No 逍★遥

解析8 相比步入社会后需要面对的生活和工作压力，在学校里的时候其实应该是最轻松、最没有压力的。建议大家不用将"压力"挂在嘴边，别把"压力"当成麻痹自我的理由，因为压力本来就没有什么严格的定义，只要学会把握自己的心理状态就行。不单单是玩游戏或者看动漫，当发现各种各样的任务、各种各样的问题接踵而至时，换个思路做点不同的事情，都可以成为放松压力的方法，这样能让一些复杂的事情迎刃而解。话说回来，如果是由于身体疲劳而造成的压力，那该休息还是得休息的。

本期话题：

①说说你们老师是如何镇压游戏的；
②五一假期如何度过的。

UCG 天下聚会 焦点聚会预告

2010 重庆天下聚会预定于 5 月 22 日举行，详细活动内容将在下期杂志公布，敬请各位玩家留意。

本期读者语录 Email Nanoda：看了上期的四格，才知道编辑部里小九最喜欢平野绫。哈哈，我也是平野绫真饭，我们以后可以多多亲近一下。（纱迦回复：编辑部里最喜欢平野绫的是九兵卫吗？错了，当然是兄弟在下鄙人我！不过我对她的态度很超然，毕竟我 2003 年就开始关注她，2004 年就参加过她的 EVENT，现在想来真是往事如烟啊！）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



PEGA PEGA 四合一摇滚鼓王（对应 X360/Wii/PS3/PS2）
1名 本期大奖

PEGA 本期奖品由 PEGA 独家提供

一等奖



3名 PEGA Wii 手柄无触点感应双充

三等奖



5名 PEGA PS3 超薄版主机支架

二等奖



5名 PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

本期特别放送

10名 各类电玩周边（随机抽取）

4A 互动信箱礼品名单

大奖 莱仕达 PS3 格斗摇杆

宜宾 杨 琴

一等奖 莱仕达 PS3 无线手柄

重庆	郑冠东	北京	张金来
北京	刘 巴		

二等奖 莱仕达 PS3 迷你小键盘

上海	陈省身	合肥	章在权
昆明	钱 亮	汕头	袁伟
成都	孟跃然		

三等奖 莱仕达 PS3 Slim 底座

上海	刘自致	北京	王翰
宜昌	楚怀钰	广州	龚情
兰州	马得意		

本期特别放送 各类电玩周边（随机抽取）

广州	常 欣	苏州	孙明明
广州	白 羽	福州	陈楚戈
重庆	张国江	厦门	夏 青
成都	刘子善	郑州	钱英雄
都江堰	易 晴	青岛	吴洛西

本期问题

现在老外都说 iPhone 要成为掌机霸主，此话虽然危言耸听，但 iPhone 游戏的确不容小视，而且确实有大量游戏正在被移植到其他机种上。各位认为以后杂志上应该如何对待 iPhone（含 iTouch）游戏呢？①对手机游戏不感兴趣，iPhone 也不例外。②忽视 iPhone 是驼鸟行为，不过我认为与其开栏目不如做一个大特企，交代清楚即可。③支持开固定栏目介绍 iPhone 游戏，不过注意控制一下页数就行。④先来个特企，让大家明白 iPhone 游戏的大概，之后视反响决定是否开固定栏目。

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

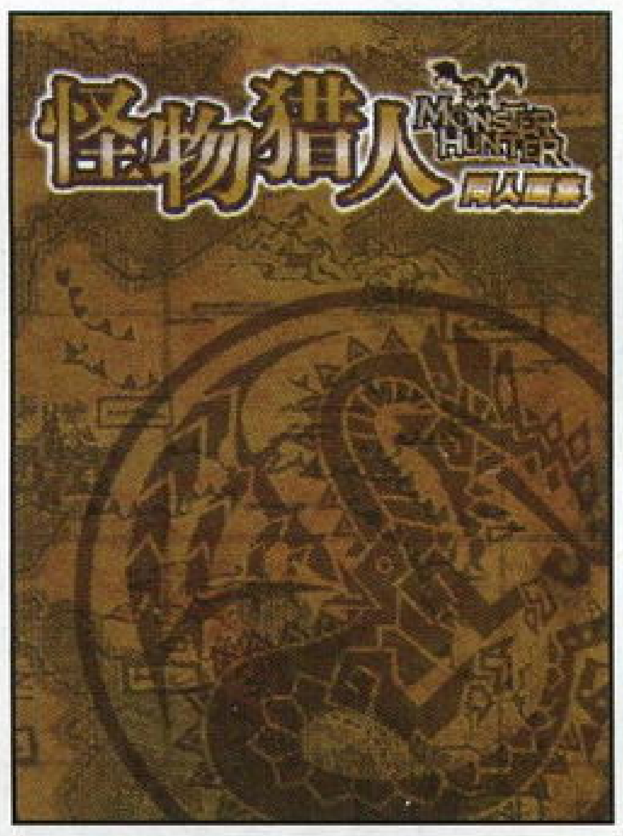
邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《大家的初音未来》Vol.2，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、3、4 辑，定价 28 元 / 辑； 《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《高达模型年鉴 2010》，定价 38 元；《爱图 e 族》第 6、11、15、16 辑，定价 19.8 元 / 辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《猎人大全 G》，定价 28 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4、5、6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价 16.8 元；《模魂志》第 33、42、43、44 期，定价 15 元 / 期。

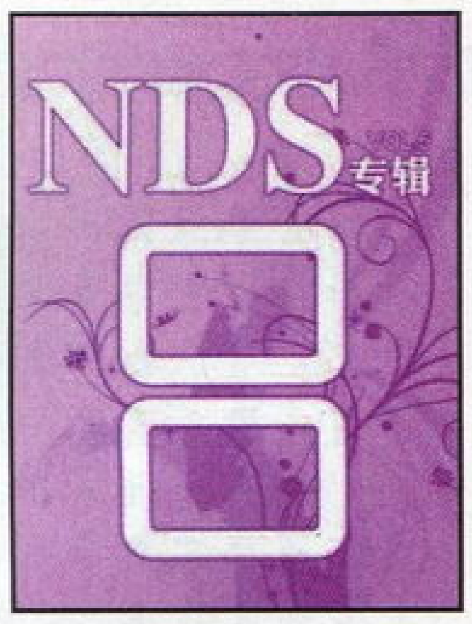


邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010 **电　话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 133 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 VOL.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、28、29 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，《PSP 专辑 VOL.6》，《PSP 专辑 VOL.8》，定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.7》定价 12.00 元， 《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38.00 元，《卡牌 · 桌游》第 4、5 辑，定价 15 元。



邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020 **电　话：** 0931-4867606
Email： pgking@263.net

游戏 · 人



《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》36 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域 2》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑定价：19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、35 ～ 37 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 28 元。《Xbox 360 专辑》第 8 辑、第 10 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 8 辑，定价 32 元；第 9 辑，定价 36 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020 **电　话：** 0931-8674805
Email： gamers@263.net

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208211 期、总第 213 ～ 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 221 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 ～ 250 期，定价 9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 182 · 183 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000 **电　话：** 0931-8668378
Email： ad@ucg.com.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



◆一刀最近荣升爹地的行列，用实际行动为编辑部人口男女比例的平衡做出贡献！热烈祝贺！

◆录制本期《分裂细胞 断罪》的时候，遇到一个奇怪的问题，那就是硬盘总是报错，百思不得其解。采用排除法一点一点找原因，硬件软件游戏主机均OK。后来突然发现蹊跷：只要是进入热源扫描模式，画面呈强烈黑白对比效果时就一定会报错……只要不切换就OK。这意味着我要在不能使用该功能的前提下打通REALISTIC难度……总结一句：这就叫，没有困难克服，创造困难也要克服。

◆大家看到这期寄语的时候，欧冠决赛的两支球队已经产生了。个人希望是国米VS.拜仁。作为一个在俱乐部这件事上没有太多立场的球迷，我只希望看到精彩且具有悬念的比赛。相比巴萨的风格，国米与拜仁更有可能办到这一点。



◆女友去香港买来一对狗娃手办，他们叫来福，太可爱了。价格也相当可爱，一个差不多赶上一个正版游戏了。

本期个人签名

● impossible is nothing.



■那天在编辑部内吼了一嗓子：5月18号谁买“荒野大镖”啊，到时候咱们在村口集合啊！结果无人响应。在此放出个人预言：《荒野大救赎》将成为2010年（国际）年度游戏。请各位玩家们、读者们到时候挖坟。

■还是那天，我在网络上看了一段“史上10大极限跳跃”后感触良多。每天我都是从睁眼开始就忙起，一直忙到晚上2点才睡觉，忙编辑部的事儿，忙家里的事儿，其追求总结成一句话就是：想让生活过好点。然而看着这些外国猛士们一次次与死神擦肩而过，他们的追求已经和我的追求截然相反。一边是忙着活，一边是忙着死，此刻我感觉自己很卑微，很渺小。预知详情，请搜索“史上10大极限跳跃”。

■刚才在网上看到一段夸UCG如何如何好的文章，心里泛起不少感动，同时也想了2001年来到UCG的那段老皇历……一晃眼快10年了，再次感慨一下。

本期个人签名

忙也忙不得，闲也闲不得，最好是温热……



1. 这几天沉迷于《边境之地》的资料片，连做梦都在梦里不停地用火箭炮狂轰滥炸，可惜资料片短短的流程根本不够战，唯有期待2的到来了。

2. 最近的《危机边缘》已经渐入佳境，之前铺设的几条线索都慢慢展开了，剧情也终于回归主线，然而这么好看的剧居然可能走不到第三季，真是让人感到可惜，《X档案》类的美剧终究是渐渐没落了。

3.《诸神之战》和《波西·杰克逊与神火之盗》都选择了宙斯、波塞冬和哈迪斯的纷争作为题材，而且主角都是私生子，只不过比起叙事已经很直白的《诸神之战》来说，《波西·杰克逊与神火之盗》居然还要更直白……果然还是看小说比较好一些。

本期个人签名

果然还是在家看高清片最赞！



★本来以为会比较轻松的一期，结果最后变成我个人独挑24页，反而成为近年来我个人最忙的一期。再加上各种原因，真是忙得快掉气了。有天加完班回家和朋友刷成就，途中居然睡着了好几次。印象中自己很少有玩游戏睡着的时候，看来是真累了。

★来编辑部的这么多年里，我被蚊子咬的次数加起来还不超过十次，搞得我几乎忘记世界上还有蚊子这样一种生物了。没想到今年的气候着实反常，尽管我住的地方没变，但不知何时蚊子大军已正式入住，疯狂地向我进攻。有一天半夜眼皮被蚊子咬了一口，当时不假思索地抄起风油精就涂，结果……当天睡眠时间少了一个小时……

★和一位读者闲聊，他正以一天200点的速度刷着成就，完成任务就关机。我说你这样打也太慢了，后来一算，一天200点，一个月就是6000点，一年就是72000点，和我现在的总成就也差不多了，不禁哑然。看来什么事情积少成多之后都很恐怖。由此想到过去每天学一个小时外语、跑一个小时步的日子，哎，如果能坚持下来的话想必现在是另外一种景象吧。只是话虽这么说，如果真能时光倒流，我看我还是坚持不下来。

★6月底是《白骑士物语》续作的发售时间，老实说到现在为止我也没想好究竟玩不玩这个游戏。上一作那700多小时的游戏时间如今想来还真是肉痛，惟一的收获就是换来了11万字的攻略＋研究。万一这一作不好玩，岂不是又上一次当？万一这一作好玩，那岂不是得花上千小时去体验？啊，看来横竖都是个死啊！

本期个人签名

小时候我觉得汪精卫很了不起，因为他又能卖国又能填海。



★搬家之后不知道是不是还没有适应新的环境，平时几乎不做梦的我，在新家住的前几天都作着各种各样奇奇怪怪的梦。看来当一些习以为常的事情突然从自己的生活中消失的时候，虽然嘴里说着“要学会坚强”，但心里还是会一直惦记着，这或许就是“日有所思，夜有所梦”吧。

☆最近在雷电同学的怂恿下终于开通了自己的微博，随后便彻底沦为了“偷窥党”。其实也不是自己不想和大家分享平时的点点滴滴，主要是每当自己专心于一件事情的时候，总不会想着去干另外一件事情，而当自己忙完后，又往往把看大家的趣闻当作了一种放松，不知不觉大把时间就过去了，难道这就是“工作狂”才有的悲哀么T_T

★因为搬家的时候留下了一些还没处理完的食品，再加上天气逐渐转热不方便把它们储存太长时间，所以最近起床后都会先强制自己喝一杯蜂蜜水，然后再用吐司或饼干夹着巧克力酱当早餐。当然这种做法从健康饮食的角度来说没什么太大问题，不过却暗藏着继续增加体重的危险，看来等这期截稿有必要把以前饭后散步的习惯恢复过来了……



◀前几天官网终于开放了《特特莉的工作室》套装的预订活动，其中最具杀伤力的赠品就是特特莉的主题抱枕，各位心动的玩家赶快行动吧

本期个人签名

相信努力会有回报！

本期读者语录

Email 徐平：不知小编们中有无爱喝酒的人。小弟嗜酒如命，希望在编辑部找到同好。（纱迦回复：爱喝酒谈不上，不过众编倒是经常加班到深夜一起出去烧烤加喝酒，很惬意啊！）



【早睡早起】忙碌了大半个月，作息时间终于回到正轨。晚上提早休息，突然发现第二天早晨八点自己居然就能自然醒了，不仅可以奢侈地睡“半”个回笼觉，还能上网看几分钟新闻，就连去楼下买早饭也不用排队了，这真的很神奇！早睡早起果然是个好习惯！

【剧场版】5月份有两部剧场版动画值得期待，一部是《新EVA剧场版 破》，另一部是《薄暮传说 The First Strike》，关注这两部作品的读者千万别错过。其他几部特别期待的像是《凉宫春日的消失》、《Fate/stay night Unlimited Blade Works》、《超时空要塞 F 虚空的歌姬》……全部能看上不知道要轮到什么时候了。为什么就不能像《高达UC》那样剧场版、网络版以及光盘版一并发行呢？去不成现场，于是只有干等数个月甚至一年时间，真是纠结……

【初音】PS3版《初音未来 女歌手计划》已经确定会在夏季放出下载，人物建模和街机版基本一致，这对广大初音迷来说是个好消息。即使没有PS3，7月底也有PSP版的新作推出，这个夏天注定是属于葱娘的。

本期个人签名

万恶的6月24日，怎么游戏全都挤在那一天发售呢？



[铂]忙里偷闲地打了一下《如龙4》，却惊奇地发现刚刚截稿的《PS3专辑》第9辑中《如龙4》分支任务有明显错误，立即向攻略作者核实，并打电话给印刷厂。可是书已经全部印完了，无奈之下只能制作勘误表，并推迟发货日期。可以想像，尽管有勘误，但在实际使用中还是会给玩家们带来诸多不便。作为《PS3专辑》的负责人，我在这里向各位读者和“如龙饭”诚意致歉，并会设法进一步补救。

[金]寻人！寻找熟悉蓝光电影动态、文笔优秀的影迷玩家，觉得自己符合条件，请将能体现个人实力的 作品发邮件至tt@ucg.com..cn，恭候您的大驾！

[银]受浩翰同学影响（请参看本期自由谈），有了健身减脂的打算，但目前只能先从调整饮食结构开始，尽量养成良好的生活习惯。至于大运动量的健身还处于“万事开头难”的阶段。而目标方面，瘦60斤对我来说肯定不合适，那先从6斤做起吧。

[铜]之前说过自己因为玩奖杯的习惯，很多游戏都是直接打高难度，可到《如龙4》这儿就有点儿“杯具”了。打了十来个小时，却得知打HARD解不了NORMAL难度通关的奖杯，怎么都得三周目。不过自己没怎么纠结就删档重来了，反正是款好游戏，这十个小时就当熟悉系统吧。

本期个人签名

《胧村正》PS3版无望？

最近忙得晕头转向。

抽空看了两三部电影，其中，《禁闭岛》不错，莱昂纳多·迪卡普里奥老了。偶然机会看到电影的原著，打开封面折叠的部分，看了本书的介绍，最后一句话把我笑喷了，一句话把整个故事都剧透了……太厉害了，这介绍写的简直是放必杀技。

我又在唠叨美剧要剧终的事儿了，一直追的《LOST》和《24》都要在接下来的一个月里彻底完结，看来我的美剧安排会轻松很多，不过还是得补上呀。决定先看将之前开了头的《V》继续追上，然后下一个目标是GOUKI大赞的《Fringe》。再抱怨一句，这季《美国偶像》真不好看。最后还有一句，《绝望的主妇》太让我失望了……完美的总结：“我觉得这最后一季《24》将会晋升为整套剧集中最好看的一部。”



本期个人签名

彼岸花。

★某个傍晚到阳台乘凉时，猛然闻到一阵令人心旷神怡的花香，定睛一看，惊喜地发现阳台种的白玉兰树居然开花了。真是“忽如一夜春风来，千树万树梨花开”啊！前几天连个花苞都没发现，经过几天气温的大起大落以及小雨之后，一夜间就长出了几朵香气逼人的白玉兰，只是另外一株看起来长得更好的白玉兰树咋就还不开花呢？

★看到iPad的实物后，对这个本来不屑一顾的东西有些刮目相看，如果不是因为几个月前刚买了个笔记本，可能就要把钱砸到它身上了——虽然它长得实在很像个装遗像的相框（－ －!）

★有读者来信探讨“没有盗版会不会更热爱游戏”，我认为答案是肯定的，记得小时候花100多元买一张FC游戏，拿在手里的那种激动感觉至今仍回味无穷。其实以当时的物价和经济水平，一个小学生都能花100多元买游戏，以如今的物价水平买个三四百的正版并不算多。越容易得到的越不会珍惜，人类永远如此。



本期个人签名

财政紧张，持续拆东墙补西墙中……



前段时间总算把《TTT》外传给白金了，当时拿到游戏后猛打了一星期，一周目HARD难度通关后72%的完成率，随后就因为琐事暂时封盘了。话说某期小编寄语还预告了这将是人生中的第一个白金，没想到第一个白金却给了《EOE》，下一个白金估计就是“怀特·阿鲁巴”了吧。我果然是3A和AQ的真饭啊……

最近发现日本某几个小厂商往PS3上搞移植，喂喂……要骗钱也稍微做出点诚意吧？拿着PS2级画面的游戏硬往PS3上扔，二个字“不齿”。传闻SE忍不住要在E3上公布《VP3》，对此我保留意见。如果E3真公布了，那么我可以肯定：对于3A来说，现阶段就着手于《VP3》，是一个极为不明智的选择。

上期小编寄语里写了一个朋友的遭遇，然后有一名读者马上给了我PSN信息，表示愿意帮助她。世界上的好心人还是很多的啊，在这里要由衷地感谢这位朋友（好人一生平安！）。现在她已经辞职在家，先好好休养一段时间，日后再做打算。

本期个人签名

心中不宅，再怎么玩宅游戏都不会迷失自我……咳咳。

Nai 这次的《分裂细胞 断罪》圆了我的特工梦。本作过场动画所用的手提式摄影机运镜方式，和近身搏杀的动作风格，看得出借鉴了《谍影重重》系列。也难怪，《谍影重重》系列火了之后，取其精华的片子越来越多，成功的比如《飓风营救》等等。这是一个好现象，某种程度上标志着动作片从最初追求“夸张华丽”的打斗，转为追求“极具临场感”的搏杀。不仅仅是人们审美疲劳的原因，个人认为，更反映了人们的观影视点，从“仰视”，渐渐转为追求带入体验的“平视”。

记得大学时代有一次，我连续看了很多特工片，心情澎湃。晚上出去时路过一个自行车存车场，为了抄近道我左手一撑栏杆，“嗖”一下纵身越过护栏。那一刻简直化身伯恩，没成想这个栏杆不结实，我跳过去后哗啦一下倒塌了！只听见身后看车大爷狂吼：“你要找死是嘛!! ——”我便呈忍者状奔闪了……

本期个人签名

●有爱一切都是理由，没有爱一切都是借口。

本期读者语录 徐州 刘退思：我昨天去电脑城买碟，结果老板神秘地对我说：“LU关了，UCG马上就要倒闭了！”我听了之后居然眼泪都流出来了，把老板吓得不轻，连忙道歉说是小道消息，敢问小编们能给个准信儿么？（纱迦回复：放心好了，今年UCG的日子可比去年要好过太多了。倒闭是什么，可以吃么？）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.4.27-2010.10.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色字体为不同版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

刚刚过去的这半个月可以说是今年以来新作发售最少的一段时期，不过好在到了五一假期,掌机平台的《潜龙谍影 和平行者》以及《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2》都将陆续发售，而接下来五月中上旬又是众多家用机大作抢滩登陆的高峰，这对我们玩家的时间安排真的是个不小的考验。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年4月			
29日	ef 两人的妖精传说	ef — a fairy tale of the two.	Comfort	文字冒险	日版
		2010年5月			
20日	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	Konami	体育	日版
27日	铃之音7 重生之结	スズノネセブン！ ～Rebirth knot～	Alchemist	文字冒险	日版
27日	点心王国	デザート・キングダム	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	强袭魔女 与你度过的生活	ストライクウィッチーズ —あなたとできること A Little Peaceful Days—	Russel	文字冒险	日版
		2010年6月			
24日	祝福花与少女	花と乙女に祝福を	Alchemist	文字冒险	日版
		2010年7月			
29日	夏日天空的独白	夏空のモノローグ	Idea Factory	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年4月			
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights:Retribution	NBGI	动作射击	美版
27日	尼尔	NIER	Square Enix	动作角色扮演	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTER IV	Capcom	格斗	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年5月			
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
11日	极限滑板3	Skate 3	EA	体育	美版
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	Konami	体育	日版
20日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
25日	小小大赛车	ModNation Racers	SCE	竞速	美版
		2010年6月			
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日 摇滚乐队	Green Day:Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
17日	薄樱鬼 巡想录	薄櫻鬼 巡想録	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
24日	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	Gust	角色扮演	日版
28日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter:Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
		2010年7月			
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
15日	剑、魔法与学园 2G	剣と魔法と学園モノ。2G	Acquire	角色扮演	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
		2010年8月			
24日	凯恩与林奇2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	2010年夏	异世纪传说R	动作
2010年内	GT赛车5	竞速	2010年内	荣誉勋章	主视角射击
2010年内	最终幻想XIV	网络角色扮演	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年4月			
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	动作	日版
29日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid:Peace Walker	Konami	动作	日版
29日	女装校园恋曲 携带版	乙女はお姉さまに恋してる Portable	Alchemist	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年5月			
13日	薄樱鬼 游戏录	薄櫻鬼 遊戯録	Idea Factory	文字冒险	日版
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	少女的恋爱革命 恋爱报告 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！！ Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
20日	钢之炼金术师 约定之日	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ	NBGI	角色扮演	日版
20日	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	Konami	体育	日版
25日	小小大赛车PSP	ModNation Racers PSP	SCE	竞速	美版
27日	烈焰联盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
27日	完美大战略 战场的霸者	大战略パーフェクト～战场の霸者～	System Alpha	策略	日版
27日	魔力充电娘	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russel	文字冒险	日版
27日	空之音 少女的五重奏	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏	Compileheart	文字冒险	日版
		2010年6月			
3日	妖精的尾巴 便携工会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	动作	日版
8日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid:Peace Walker	Konami	动作	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	格斗之王 携带版 94~98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル '94~'98 チャプター・オブ・オロチ	SNK Playmore	格斗	日版
27日	水仙 若有明日 携带版	ナルキッソス～明日があるなら～Portable	角川书店	文章冒险	日版
24日	初音岛 女生旋律 携带版	D.C. Girl's Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	混沌思绪 NOAH	CHAOS; HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
24日	我的暑假2 谜语姐妹与深海沉船之谜	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！	SCE	动作冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter:Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
		2010年7月			
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姫 バトルマスターズ	Konami	动作	日版
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	角色扮演	日版
15日	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	NARUTO－ナルト－ 疾风伝 キズナドライブ	NBGI	动作	日版
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
29日	GA艺术科 艺术设计班	GA－艺术科アートデザインクラス－ Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク —Project DIVA— 2nd	SEGA	音乐	日版
		2010年8月			
5日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	模拟经营	2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年4月			
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	巴斯钓鱼Wii 世界锦标赛	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	Arc System Works	体育	日版
29日	安藤检索	安藤ケンサク	Nintendo	益智	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年5月			
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
23日	超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	平台动作	美版
27日	赤钢铁2	Red Steel 2	Ubisoft	主视角射击	日版
27日	超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	平台动作	日版
		2010年6月			
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日 摇滚乐队	Green Day:Rock Band	MTV Games	音乐	美版
10日	异度之刃	XENOBLADE	Nintendo	角色扮演	日版
10日	卡拉OK 欢乐之声 Wii	カラオケJOYSOUND Wii	Hudson	音乐	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	HOSPITAL. 6人的医师	HOSPITAL. 6人の医师	Atlus	益智	日版
22日	变形金刚 塞博坦冒险	Transformers: Cybertron Adventures	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	NBGI	动作	日版
28日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter:Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
		2010年7月			
15日	大家一起来加油 舞蹈之魂	ウィーチア ダンシングスピリッツ！	NBGI	动作	日版
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
		2010年8月			
31日	银河战士 另一个M	Metroid:Other M	Nintendo	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
28日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	角色扮演	日版
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III	家庭教师ヒットマンREBORN! DS	Takara Tomy	动作	日版
	雪之守护者来袭	フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭!			
29日	化妆天堂 美丽魔法	コスメちっく☆パラダイス~キレイのマホウ~	GAE	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
13日	TRICK DS版 神隐之馆	TRICK DS版 ~隐し神の栖む馆~	Konami	文字冒险	日版
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	大家来读书DS	みんなで读书DS なるほど! 乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	益智	日版
20日	足球小将 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	KONAMI	体育	日版
27日	徽章战士DS	メダロットDS	Rocket Company	角色扮演	日版
27日	G.G系列收藏+	G.Gシリーズコレクション+	Genterprise	益智	日版
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	SEGA	模拟经营	日版
27日	超级机器人大战原创世纪传奇	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神	NBGI	策略角色扮演	日版
	魔装机神 元素之王	ザ・ロード・オブ・エレメンタル			
27日	国夫君的超热血 足球联盟与超级杯	くにおくんの超热血!	Arc System Works	动作	日版
		サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ篇			
28日	凯之传奇	Legend of Kay	Dreamcatcher	动作冒险	美版
2010年6月					
3日	怪谈餐馆 隐藏菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
10日	洛克人ZERO 合集	ロックマン ゼロ COLLECTION	Capcom	动作	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	拓麻歌子 活蹦乱跳的店员	たまごっちのピチピチおみせっち	NBGI	益智	日版
17日	乌龙派出所	こちら葛饰区亀有公园前派出所 胜てば天国!	NBGI	益智	日版
		负ければ地狱! 两津流一攫千金大作战			
22日	变形金刚 塞博坦之战 博派	Transformers: War for Cybertron—Autobots	Activision Blizzard	动作冒险	美版
22日	变形金刚 塞博坦之战 狂派	Transformers: War for Cybertron—Decepticons	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	幽灵诡计	ゴースト トリック	Capcom	文字冒险	日版
24日	心跳回忆 Girl's Side 3rd Story	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	Konami	模拟育成	日版
24日	Love Plus+	ラブプラス+	Konami	模拟育成	日版
28日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter: Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
1日	太鼓之达人DS 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン! ヨーカイ大决战!!	NBGI	音乐	日版
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人3 世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战!!	Level-5	角色扮演	日版
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来!	Hudson	动作	日版
22日	妖精的尾巴	フェアリーテイル	Hudson	格斗	日版
29日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル! の段	Russel	益智	日版
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ ~忘却の遗产~	Genterprise	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	莱顿教授与奇迹的面具	文字冒险	2010年内	黄金的太阳DS	角色扮演
2010年内	大神传 小小的太阳	动作	2010年内	第二国度	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights: Retribution	NBGI	动作射击	美版
27日	尼尔	NIER	Square Enix	动作角色扮演	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
29日	W.L.O.世界恋爱机构	W.L.O.世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
11日	极限滑板3	Skate 3	EA	体育	美版
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	心灵杀手	Alan Wake	Microsoft	动作冒险	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	海岛大亨3	Tropico 3	Russel	模拟经营	日版
20日	旋光的轮舞 DUO	旋光の轮舞 DUO	Cave	射击	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
27日	死亡微笑II X 魔界的圣诞	デススマイルズII X	Cave	射击	日版
		魔界のメリークリスマス			
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
24日	战极姬2 叶隐少女乘风而去	战极姬2 ~叶隐の乙女、风云に乗ず~	System Alpha	策略	日版
28日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter: Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
2010年8月					
24日	凯恩与林奇2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	幻灵镇魂曲	文字冒险	2010年夏	九十九夜II	动作
2010年9月24日	光环 致远星	主视角射击	2010年内	荣誉勋章	主视角射击
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击			

05.11 失落的星球2

攻略预定

多机种 动作射击

Capcom

对应机种为PS3、X360

推荐度 A



《失落的星球2》使用Capcom的强力引擎MT-FrameWork 2.0，游戏画面效果有保证，在各种极限环境中与巨大的BOSS展开战斗，魄力满点。合作模式将是新作的重点，多人联机抵抗庞大的BOSS，任务完成后获取素材，升级装备等等，有着向自社《怪物猎人》靠拢的明显迹象。对战模式和前作相似，不过应该会加入一些新规则。总之，要想体验到本作的全部乐趣，还是要上网连机才行。另外，Capcom也将自己的家底搬了出来，《生化危机》的威斯克将成为双版本的可用角色，PS3有独占的《怪物猎人》火龙套，X360版有独占的《战争机器》壮汉参战。

05.18 波斯王子 遗忘之沙

多机种 动作

Ubisoft

对应机种为PS3、X360

推荐度 A



《波斯王子》在PS2时代以"《时之沙》系列"重生，受到了极大好评，次世代第一作以卡通渲染形式面世，毁誉参半，此次，伴随电影推出系列新作，但是官方说和电影没有关系，所以不要指望杰克·吉伦哈尔能有个动作捕捉或配音什么的（这没准也是好事）。新作风格回归PS2版，故事时间是在第二作《武者之心》之前，各种控制时间的能力当然也是本作的核心要素，游戏的玩法还是大家熟悉的攀爬跳跃解机关，中间穿插各种战斗。用能力将在空中喷涌的水流短时间凝固形成平台这个绚丽的新要素也将是本作的一大看点。

05.18 心灵杀手

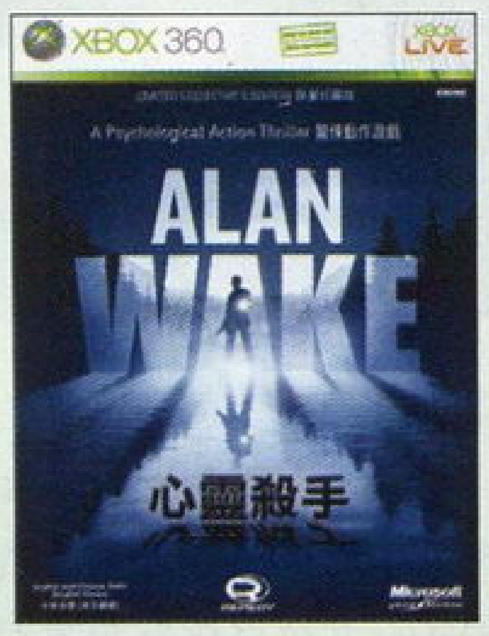
攻略预定

X360 动作冒险

Microsoft Game Studios

无对应周边

推荐度 A



历时将近5年时间，X360独占大作《心灵杀手》终于尘埃落定，5月18日我们将迎来本作，并且同时还将推出游戏的中英文合版。经过这么长时间的开发，在游戏流程方面作出了较大调整，已由最初设定的开放式路线，彻彻底底地改编成目前的恐怖动作射击游戏。不但强调惊悚的演出效果，而且在对敌战斗方面也拥有异常丰富的系统，特别是在黑夜中手持电筒与人形怪物的战斗会让人异常紧张。游戏会随着时间的推移而发生天色的变化，黑夜与白天交替之间构成本作独有的恐怖氛围。《心灵杀手》的诞生很可能成为次世代又一标杆性作品，是X360玩家就千千万万不要错过。

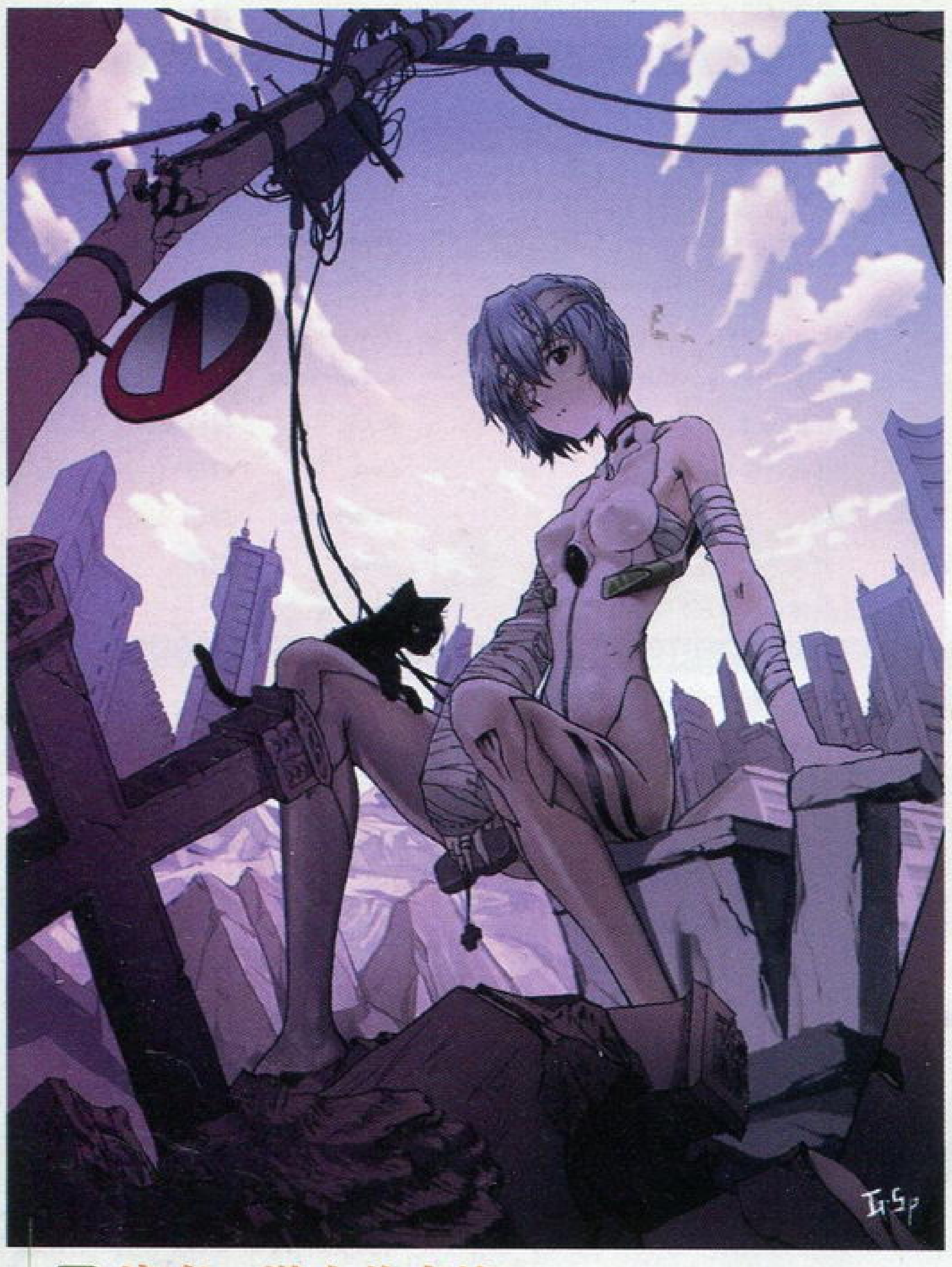
由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

敲下这段文字的时间是4月21日凌晨1点40分。今天是全国哀悼玉树地震死难同胞的日子。在这里，真心祈祷天佑玉树。愿逝者安息，愿生者坚强。同时也要向在地震救援第一线奋战的人们致以崇高的敬意。由于个人原因，本期“游风艺苑”的截稿日提前了一段时间，因此已经投稿而未收到回复的朋友不要担心，或许下期杂志上市时，您将惊喜地发现自己的作品。此外还是要说关于Email投稿的问题，虽然此前本刀已多次强调大家把稿件适当压缩，但仍有朋友发10M左右的文件过来。这里再次建议，为了您和其他作者的稿件能够顺利呈现在我们眼前，稿件请采用jpg格式，并控制在2M以内。谢谢合作！

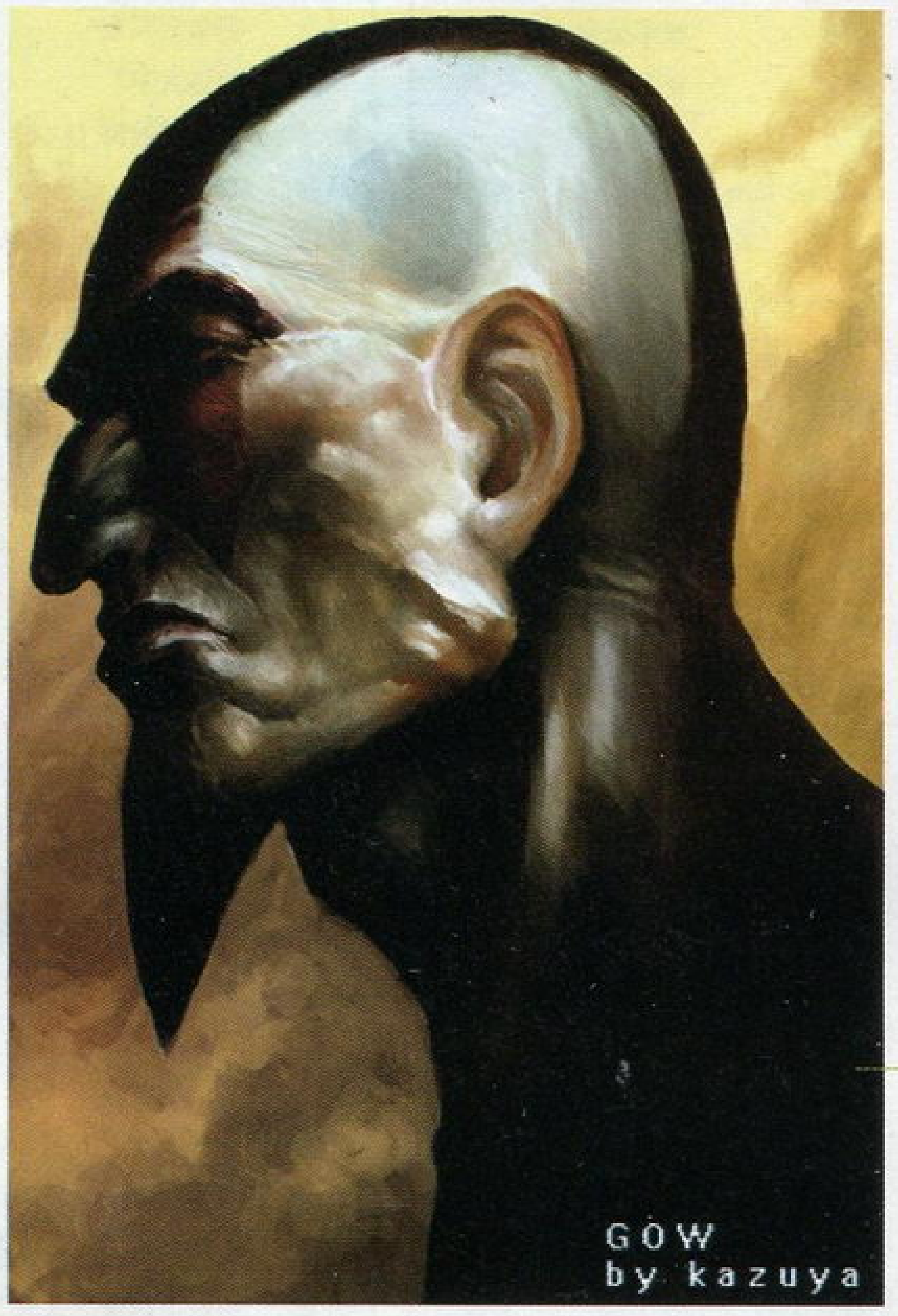


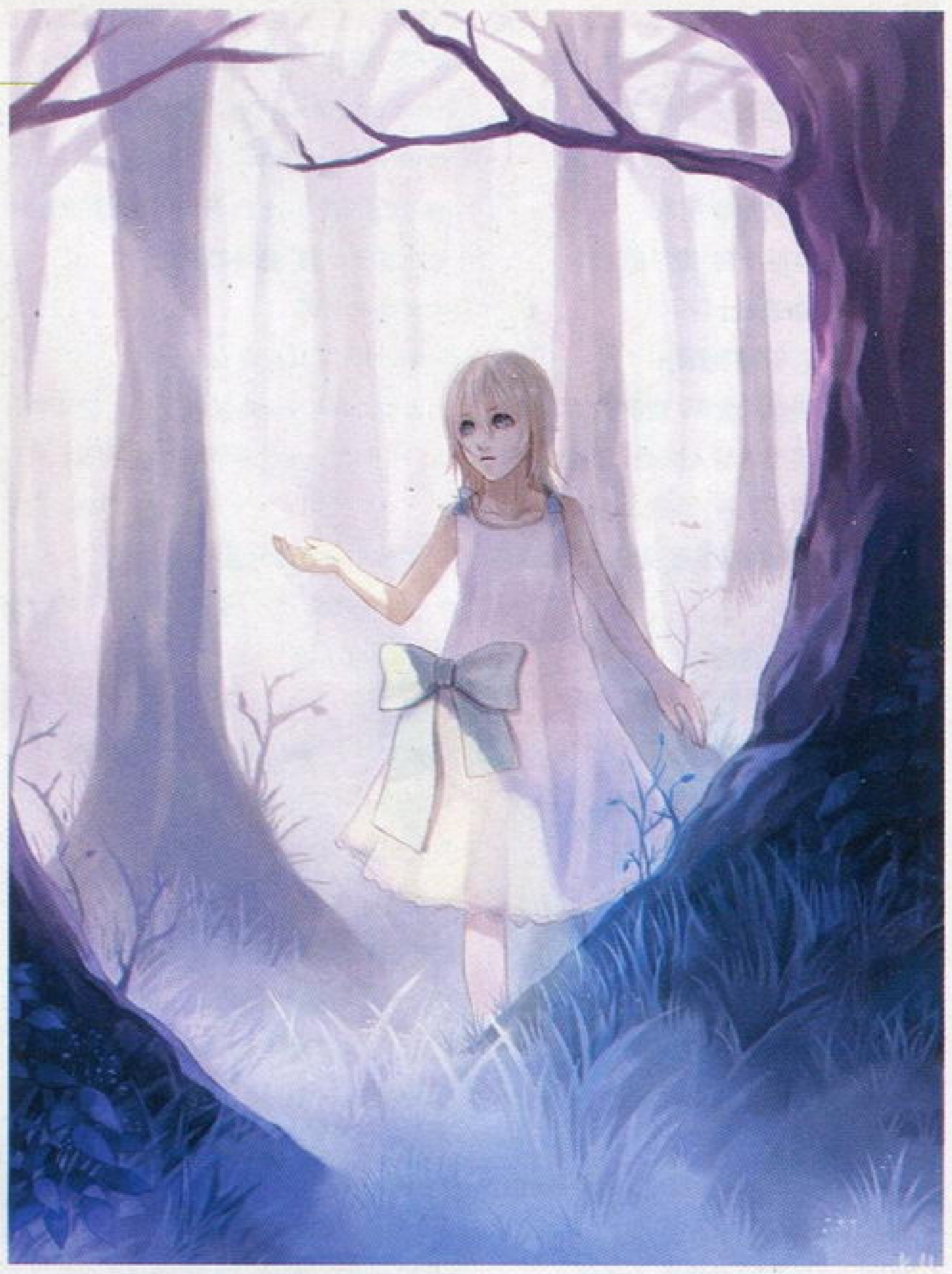
济南·潜水差点淹

一幅带着些许末世风格《EVA》同人。绫波丽这样的女性角色似乎生来就是为了诠释“凄美”这个词的。看，废墟与她，显得那样的相得益彰，却又美得惊心动魄。

上海·K.LL

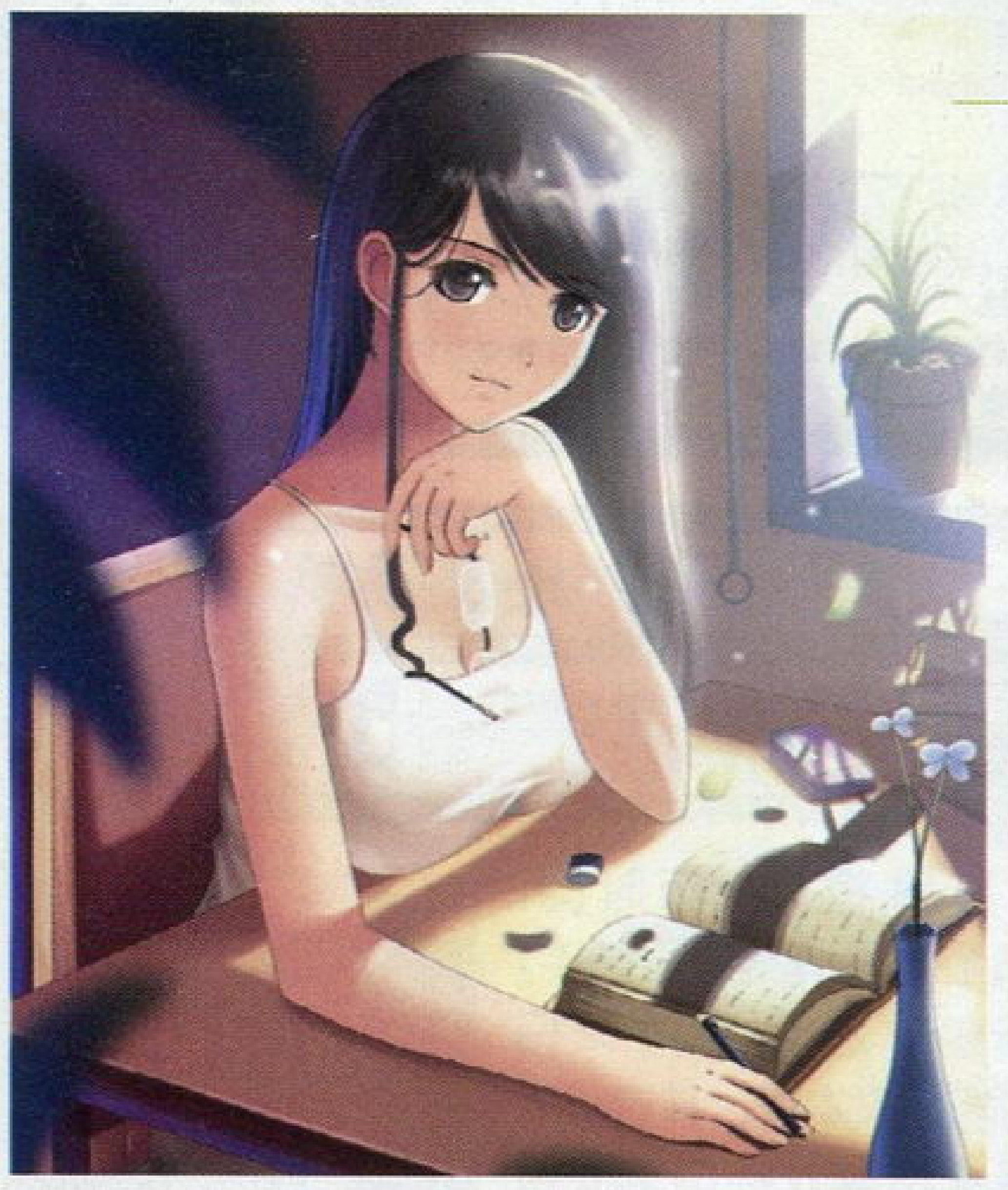
K.LL同学是SE新作《尼尔》的开发商Cavia的粉丝，于是她在本作上市前就发来右边这幅以主角尼尔的妹妹（X360版是女儿）为对象的同人画稿，以表达对游戏的支持。作品洋溢着清新静谧的气息，恰如画中气质纯洁柔美的约娜。





南京·kazuya

若不是面颊上标志性的红纹及下巴上的胡子暴露了奎爷的身份，初次看到这幅侧面头像时，我还以为这是美院同学错发了写生作业过来——侧脸的骨骼和肌肉交代得太清晰了。此外，硬派阳刚的风格使作品充满视觉冲击力。



深圳·韦煜

一幅《魔法工厂3》的同人作品，不过作者将原作中人物的Q版造型进行了一定程度的真实比例化，并附以轻松明快的色调，别有一番风味。

南宁·神月

勤奋的美少女画手神月最近似乎上了发条一样，这不，新鲜出炉的Tony风原创美少女又与大家见面了。作品对光影的处理很不错，虚实结合的层次处理也颇具匠心，画中的MM可谓赏心悦目。





昆明·琛·美弟奇

特瑞，SNK鼎盛时期的代表角色之一，如今早已成为一代街机仔心中的经典形象。永不言败，自信洒脱。战胜敌人后，那一声豪迈的“All Right！”是否还回荡在你耳边？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏

大16开192页全彩精装设定集+游戏原声音乐CD

——《梦幻之星 携带版 2》——
经典角色扮演游戏系列最新作
掌上多人联机游戏的全新典范



网罗《梦幻之星 携带版 2》所有设定资料
凝结众多知名画师与厂商倾力合作的成果

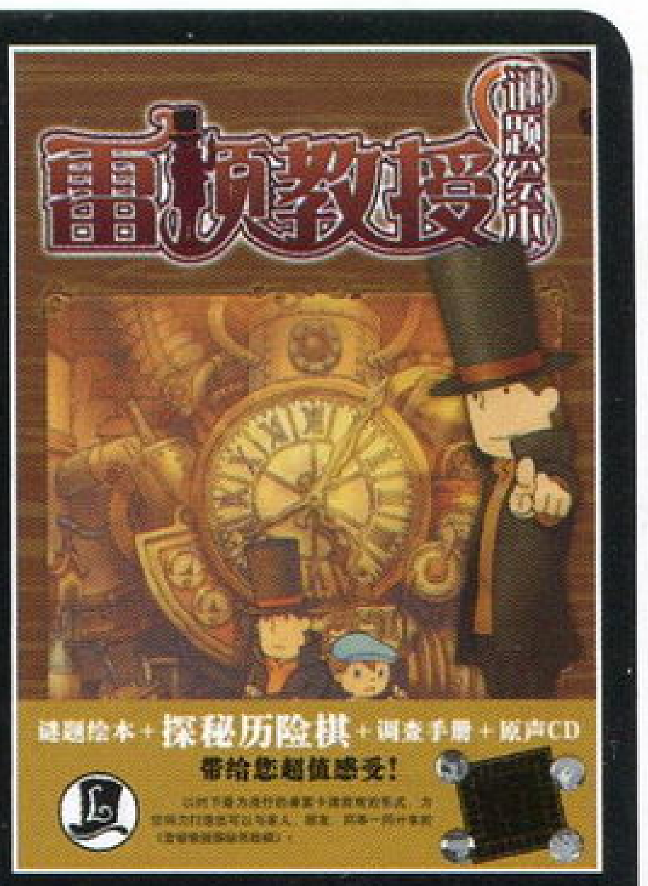
设定资料内容：人物 · 武器 · 服装 · 敌人 · 场景等
合作画师包括：矢吹健太朗 · 武井宏之 · 藤崎龙等
联动道具揭秘：初音 · 战场的女武神 2 · 多乐猫等

海量精彩图片 + 详尽文字解说
收录游戏从诞生到发售、
从台前到幕后全部美图
彻底展现《梦幻之星 携带版 2》
浩瀚世界的魅力！

5月13日 全国上市

雷顿教授谜题绘本

谜题绘本＋探秘历险棋＋调查手册＋原声 CD
带给您全方位超值享受！



将雷顿教授的谜题集结成册，以更为直观的方式推出，为读者打造出多姿多彩的思维训练场！配以生动有趣的插图，无论是上班族、学生，还是学龄前儿童，都可以在其中找到属于自己的乐趣，即使挑战上百小时也不会感觉疲倦！另外附赠雷顿教授记事本和雷顿教授探秘历险棋，将雷顿教授与最近风靡全国的桌面游戏结合在一起的棋牌游戏，可以和全家人或亲朋好友一同游玩。玩家可以扮演雷顿教授中的经典人物在神秘的世界中探险，比比看谁先找到传说中的宝藏！



拓展思维、锻炼大脑的谜题集！
生动有趣、寓教于乐的绘本书！
随时随地与女友、与同事一同挑战的智力图册！

5月15日 全国上市



口袋玩家 VOL.30

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！ 224 页、32 开。

本辑的《口袋玩家》为大家带来《口袋妖怪突击队》开发者的访谈。以及第五代《口袋妖怪》的第一弹报道。探秘口袋世界的第三个专题系列《命名文化》也从本辑开始连载！研究所继续为大家带来《口袋妖怪突击队 光之轨迹》的后续研究……

超值赠品：《钻石 · 珍珠》精美钥匙夹

5月13日 全国上市

游小说 第37辑



近期 Xbox360 热门作品《分裂细胞 断罪》剧情小说，为您讲述传奇特工的复仇之旅。《生化危机 安布雷拉历代记》《ICO 雾之城》《质量效应 2》三大官方小说正式展开新一轮连载狂潮，无论你是喜欢日式幻想，还是更偏爱美式硬派，都能在此找到属于自己的乐趣！另有精彩同人和四格漫画，尽在 37 辑《游小说》，38 辑全面改版锐意策划中！

5月8日 全国上市

最动漫资源志 Tot.38

网罗动画、演唱会、CD专辑、同人本全方位动漫资源志
双D9 DVD-ROM+大16开全彩32页+精美赠品 定价：15元



特别企划
春季新番纪行
细分归类 20 余部作品看点逐一挖掘！
更有新番 OP&ED 抢先试听 / 原作画集珍藏

主打影像收录
火影忍者剧场版 继承火之意志者
凉宫春日的消失 剧场版 完整版抢先试阅
宫野真守 2009 年演唱会 SMILE
SOUND HORIZON 五周年纪念电影 Across The Horizon

主打音乐收录
最新动漫音乐 / 高达 30 周年 145 曲全集
青月 · 最动漫春季音乐精选 A · B
清风白昼书 · 最动漫精选催眠乐 II

5月5日 全国上市 以及其他丰富动漫资源

爱图 e 族 VOL.16



全彩大16开64页+DVD-ROM

本辑《爱图 e 族》的卷首画廊栏目将为大家介绍一款名为 Wei β Schwarz 的萌系卡牌游戏，希望能成为带领大家走进多姿多彩的开牌世界的一块敲门砖。漫人馆继续把更多优秀的画师推荐给读者们，本辑的重头看点是杉菜水姬老师，这位 innocent key 的董事长兼原画师擅长表现残酷美学，在漫人馆栏目中我们将详细点评他的从业经历和相关作品。此外还有羽户罗美、片桐雏太、兔冢英志等大手画师的介绍，请千万不要错过！

已上市 各地报刊亭销售中

模魂志 No.44 | 大 16 开 152 页



《高达 UC》的动画化使得相关的模型玩具在最近爆发。本辑将以目前已上市的最新款式为基础，为大家展示相关模型的制作技巧与玩具点评。谢宝言先生作为模型界的老前辈是许多模型玩家所崇拜的对象，在本辑当中将为谢先生进行独家专访，让新老玩家更深入地了解这位模界达人。原型制作是一个充满魅力和挑战的领域，本辑将收录国内达人的初音姬自制原型制作过程，为喜欢人形的

4月30日 全国上市



卡牌 · 桌游 VOL.5

全彩16开80页+miniCD

新一辑《卡牌 · 桌游》姗姗来迟，为大家送上“《奥札奇再起》单卡评价”、“暗月马戏团 – 休斯顿站见闻录”、“《三国杀》3V3 经典强力阵型详解”等精彩内容，还有《小小世界》、《故战阵》、《是，黑暗领主》等新桌游介绍。抽奖活动准备前所未有的丰厚奖品，等待大家赢取，别错过。

4月30日 全国上市


失落的星球 2
原　名：Lost Planet 2
机　种：PS3/X360
类　型：动作射击
发　行：Capcom
发售日：2010 年 5 月 11 日
科幻版《怪物猎人》5 月狂飙登场！
LOST PLANET 2
■前作全球总销量超过 220 万套
■16 人在线对战＋4 人合作联机
■游戏内容经大幅强化后跨平台强势出击
■强化后的 MT-Framework 2.0 引擎将呈现更为细致美丽的画面